

BEST OF 2009 – A TAVALYI ÉV LEGJOBB, LEGEMLÉKEZETESEBB JÁTÉKAI!

576 KByte

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK!
OLVASS ÉS NYERJ!

40.000 FT-OS
NYEREMÉNYJÁTÉK

MEGÚJULT ELŐFIZETŐI AKCIÓ,
AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

A VIDEOJÁTÉK-MV

X360 WII PS2

10 TESZT PC/PS3/X360

HALO REACH

A BÚNGIE UTOLSÓ HALO EPIZÓDJA ELŐZMÉNY LESZ, EGÉSZEN ÚJ TÍPUSÚ FŐHÖSEL –
SŐT, EGY OZTAGNYI FŐHÖSEL!

10 ELŐZETES PS3/X360

DEAD SPACE 2

ISAAC ÉS A VÉRSZOMJAS NEKRÓMORFOK VISSZATÉRNEK,
HOGY EGY MINDEN EDDIGIEL BRUTÁLISABB CSATÁT VINJANAK!

MASS

10 A BOWARE MEGINT BIZONYÍT –
MÁR JANUÁRBAN ELKÉSZÜLT AZ ÉV
LEGMONUMENTÁLISABB,
LEGHANGULATOSABB SZEREPJÁTÉKA!

EFFECT 2

2010. Január

799,-



TESZTEK

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
// RESISTANCE 2: DARKSIDE CHRONICLES
// DRAGON BALL: RAGING BLAST // FINAL
FANTASY: CRYSTAL BEARDEN // INDIANAPOLIS 500
// SCENE 12 // LEGION ROCK
BAND // PLANET 51 // RUNAWAY 3 // DINWIDDY
27 CLASH OF HEROES // TULJA BLADE



KING ARTHUR




SPLINTER CELL: CONVICTION



ALAN WAKE



PRINCE OF PERSIA

A detailed illustration of a Ninja Blade character, wearing a purple and gold mask and armor, holding a sword. The background is a dark, stylized cityscape at night.

**KÉSZÜLJ FEL
A HARCRA!**

**A NAGYSIKERŰ XBOX 360
AKCIÓJÁTÉK JANUÁRBAN
VÉGRE PC-N IS MEGJELENIK!**

 **MAGYAR NYELVEN**

576
KIEMELT
AJÁNLAT

NINJA BLADE™



Impresszum

576

576 KByte

A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu**Szerkesztőség**Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)Társaszerkesztő: Takács Gábor
(wilson@576.hu)Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)

Web- és borítódizajn: Szűcs Richárd

Laptulajdonos


Balogh Zoltán


Marketingigazgató


Sashegyi Zoltán (sasa@576.hu)

HirdetésfelvételSashegyi Zoltán (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35**Kiadó**Kínizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levelezési: 1329 Budapest, Pf. 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.**Nyomda**Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)**Terjesztés**

Hiker Rt. NH Rt.

ElőfizetésComgame „576” Kft. és alternatív terjesztők.
Előfizetés levelezési: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetesA kiadványban megjelent
szöveges és illusztrációs anyagok
bármilyen módon való felhasználása
csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN: 2060-3126**KIEMELT PARTNEREINK**


Számítógépeink védelmét az
**ESET
NOD32
Antivirus**
biztosítja. 



A könyvbíródom
Libri®



ÁRVAI-MÁGYAR EGYESÜLET
Afu
www.afu.hu



vodafone

**SZIASZTOK!**

Mindenkinek kellemes regenerálódást kívánunk az ünnepi hajtás, zabálás és családlátogatások után – és a remek játékinálattal kellő segítséget kínál ehhez. Bizony, a 2010-es játékelhozatali legendás lesz, olyan, amit utána hosszú évekig fogunk emlegetni; és akkor a ma még nem ismert őszi sztarokat még nem is vettük számításba. Mivel annyi remek játékkal lesz dolgunk, amit észben tartani nem kis munka, egy külön összeállítással készültünk, amelyből mindent megtudhatsz az idei év legnagyobb durránásairól – köztük olyan újonnan bejelentett játékokról is, mint a Dead Space 2, a Medal of Honor-újrarendezés, vagy éppen az új Prince of Persia.

Tesztük terén sincs szégyenkeznivalónk – igaz, ezért főként a jól időzítő kiadók felelősek. Gyakorlatilag minden platform kapott valami klasszikusnak, de minimum élvezetesnek ígérkező programot: mindegy, hogy a Mass Effect 2-ben küzdöttünk furcsa idegen lények ellen, egy új típusú Final Fantasyban verekedtünk napestig, vagy Sanghaj egyre romosabbá váló utcáin kalandoztunk egy haverunkkal, az biztos, hogy unatkozni – sőt, aludni – nem volt sok időnk. És valószínűleg nem is lesz, hisz megannyi újdonság már itt kopogtat az ajtón. Egy biztos: játékosként talán minden idők legjobb korszakát élhetjük meg!

Gigantikus cikksorozatunk mellett kiosztjuk a tavalyi év legjobbjainak járó elismeréseket is – és ahogy egy éve, úgy most sem a mindenhol máshol megtalálható kategóriákra koncentráltunk, reméljük e szándékunkat értékelték!

Jó játékok!

Grath

576 KRYTE 15 SZÁM
tartalom
2010. JANUÁR

MÉG TÖBBET AKARJ SZÜNY LÁTOSÁSS EL AZ 576.HJRA



18

DEAD SPACE 2 VÁR AZ ŰR

Az EA nem hagyja mélyűri ijesztgetés és intenzív akció nélkül a játékosokat 2010-ben sem!
Folytatódik a Dead Space és az űrletbe hajló kaland...



26

PRINCE OF PERSIA: FORGOTTEN SANDS VÁR PERZSIA

Múltat idéz a Ubisoft. Perzsia hercege az arab mesékben idéző környezetbe tér vissza,
hogy megint megviljva harcát az idő homokjával.

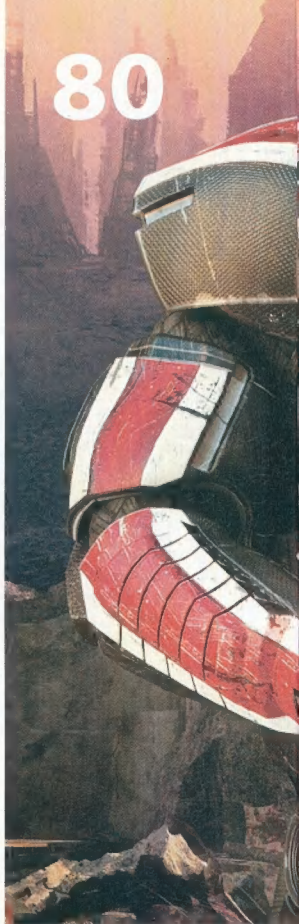


36

HALO: REACH VÁR A LEGENDA

Decemberben bejelentkezett, januárban pedig már be is mutatkozott a Bungie talán utolsó Halo játéka.
Éldzmény hatalmas harcokkal és sok Spartaninnal – Master Chief nélkül.

80



94



576 TESZTEK

Agatha Christie's The ABC Murders	96
Army of Two: The 40th Day	54
Avatar	90
Call of Duty: Modern Warfare: Reflex	72
Christmas Carol	97
Crazy Taxi	90
Divinity 2: Ego Draconis	62
Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans	96
Dragon Ball: Raging Blast	78
Earthworm Jim	90
Fighting Fantasy	96
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	75
Flips	96
Imagine Artist	97
InfeCt	90
King Arthur	68
Lego Rock Band	66
LittleBigPlanet	93
Mass Effect 2	80
Might and Magic: Clash of Heroes	91
MX vs ATV Reflex	97
Ninja Blade	58
Planet 51	67
Resident Evil: Darkside Chronicles	59
Runaway 3	60
Scene It? Bright Lights! Big Screen!	73
Scrabble Remix	90
Silent Hill: Shattered Memories	86
Star Wars: Elite Squadron	92
Star Wars: Elite Squadron DS	97
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	94
The Princess and the Frog	67
Touchmaster 3	97

06 CSEVEGŐ

Körüljárjuk a PSPgo és a digitális letöltések kérdéskörét. Plusz lemajmoztak minket – de ne aggódjatok, megvédjük magunkat!

08 PARTIBEMUTATÓ

Ezúttal sem maradt el 2009 legjobb játékaiknak díjazása. A VGA-n szinte minden elképzelhető kategóriát felőlelt, de az igazán izgalmas az új bejelentések nyújtottak!

10 BEST OF 2009

Mi sem hagyjuk ki a lehetőséget – megmondjuk, hogy szeritünk mik voltak az elmúlt év legmeghatározóbb játéka. Díjeső, nehéz döntések és hegyekben álló játékok.

14 AZ ÖTVEN LEGJOBB

Tavaly is összeszedtük, idén is megbirkóztunk a feladattal. 2009 ötven legemlékezetesebb játéka. Kis címek és nagy kedvencek. Vigyázat: spoiler-hegyek és lelőtt titkok!

16 2010 LEGJOBBJAI

Összeszedtük az idei év várhatóan legnagyobb sikereit. Nem volt könnyű dolgunk, mind a mennyiség, mind a minőség láttán úgy tűnik, hogy az idei év lesz a játéktörténelem legjobbja!

22 MGS: PEACE WALKER

A maximalista Hideo Kojima még mindig képtelen felállni a rendezői székből és megint Metal Gear Solidot készít. Beszámoló a személyes próba után a dél-amerikai hadszíntérről

23 MAFIA 2

A maffia nem felejt és a cseh fejlesztők sem ülnek a babérjaikon. A közönségkedvenc Mafia több éves pihenő után veti bele magát az amerikai alvilág mélyébe.

24 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Felöltöttük a menetfelszedést és nekiveselkedtünk a modern hadszíntérnek. Tankok, helikopterek, üvöltöző katonák és nagy robajjal leomló épületek. Háborúl!

30 GRAN TURISMO 5

Bár megjelenési időpont továbbra sincs, a Gran Turismo 5 most már tényleg a finisben van. Éjszakai versenyzés, időjárás és új versenyszámok – eláruljuk, hogy mi várható az 1000 autós szimulátorról!

32 SPLINTER CELL: CONVICTION

A sztorit az E3 után már bemutattuk, most pedig részletekbe menően kielemezzük a kooperatív lehetőségeket. Több mint nyolc órá szórakozás, párosban is.

38 MEDAL OF HONOR

Az EA nulláról építkezve próbálja visszaszerezni az FPS-ek trónját a Medal of Honor. Harc a modern Afganisztánban a világ legkülönlegesebb katonai osztágyával a főszerepben.

46 FINAL FANTASY XIII

Szótár és tolmács nélkül néztük meg, hogy mit tud Japánban már megjelent Final Fantasy XIII. Elvárások és az első tapasztalatok, első kézből, porhüvely nélkül.

Egy gondolatla
gyorsabban

LEVELEZÉS



csevegő

PSP, Steam és
majmok.
Változatos
hónap

Helló!
Már többször is írtatok a PSPgo-ról, és
érdeklődnék, hogy ez miért nem kapható
nálunk? Úgy értem Nem csak nálátok, de
úgy az országban sem árulnak belőle, pedig
hardvereknél illet még nem tapasztaltam.
Voltam karácsonykor a cseheknek is, és ott
sem volt – pedig azt olvastam, hogy Európá-
ban is megjelent. Mi a fene történt?

Dagna
Igen, a PSPgo októberben tényleg megje-
lent Európá leg több nyugati országában.
Több oka is van annak, hogy nálunk nem
kapható a gép, és ebből az egyik a magas
ára – alig valamivel kerül kevesebbe, mint
egy PS3, ami azért elég durva ár-telje-
sítvány arány. Egy másik dolog, hogy a
legtöbb közép-európai országban hivata-
losan még nem elérhető a PSN boltrend-
szere, és mivel PSPgo-ra csak így lehet
játékokat szerezni, ez gyakorlatilag egy
olyan gépet jelent, amire nulla, azaz nulla
játékot lehet elérni. Nemrég pár hétig volt
nálunk egy PSPgo, és bár a kutyú nem
rossz, csak az előre installált pár PSP Mini

M&M'S NYEREMÉNYJÁTÉK Nem csak az újságban van
nyereményjáték, de kiadónk, az 576 KByte boltjaiban is zajlott
egy. A játék az EA és az M&M's segítségével zajlott le: minden
megvásárolt EA-program mellé járt egy zacsi a csokiból, illetve
egy sorozat, melyet kitöltve a fődíjra nyílt meg az esély. A
novembertől december 20-ig zajló játékok végül Lébár Anita
nyerte, neki és családjának gratulálunk az Xbox 360
Elite géphez és a hozzá járó
három játékhoz (FIFA 10, NFS
Shift, Dragon Age Origins)!
A fődíjon kívül további 66
nyereményt küldtünk ki a kisorsolá-
sra, köztük 32 játékszoftver
az EA-tól!



ESET Smart Security

NOD32 technológiával

INTEGRÁLT KOMPONENSEK
NOD32 vírusvédelem
NOD32 kémprogramvédelem
Személyi tűzfal
Levélszemétszűrő

www.eset.hu



we protect your digital worlds



programot tudtuk kipróbálni vele. Jelen pillanatban mindenképpen jobban jársz, ha egy PSP 3000-es gépet veszel.

Sziasztok!

Ennem az érdekelné, hogy miért nem
olcsóbbak a digitálisan, mondjuk a Steamről
letölthető játékok, mint a boltban megvehe-
tők. Persze, vannak néha akciók – karácsony-
kor meg rengeteg volt – de az új programok
miért nem olcsóbbak? Nincs doboz, nincs
kézikönyv, nincs lemez, nincs szállítási
költség, nincs kisker-nagyker, nincs semmi,
csak egy file-t kell kitenni. Nyilván a cégek is
profitért mennek, és a netszámlájuk is lehet,
de azért még mindig olcsóbban jöhetnek ki.
Kábo

A kérdéseted meg is válaszoltad: profitra
mennek. Igaz, ugyanannyiba kerül, de
sok ember számára ez nem akadály, mert
így is, úgy is meg akarják venni a pro-
gramot. A tendencia nem látszik változni,
így kénytelen leszel a régi játékokat,
akciós termékeket a digitális boltokból
beszerezni...

Hil

Komolyan tíz pont a Bayonetta? A demó
alapján az ötöt sem érdemli meg... Majmok!
Secret

Köszönjük a részletes elemzést és az
érvekkel alátámasztott vitáidat!
Amúgy láttuk az Avatar bemutatóját, és
az alapján nem is érdemli meg a milliár-
dos bevételeket... ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Mario and Sonic at the Olympic Winter Games
Wii-s vezető nyert:
Nyári Katalin, Budapest

Left 4 Dead 2
X360-as L4D2-t nyert:
Bájos György, Szarvas

Tropico 3
PC-s Tropico2-t nyert:
Gadó Elemér, Buda-
pest

Jak and Daxter:
Lost Frontier
PSP-s Jaket nyert:
Endrődi Márton, Budapest

The Saboteur
X360-as Saboteur
nyert:
Kovács Dávid, Eger

Mindenkit megkérünk, hogy a válasz mellett **TÜNTESSE FEL IGAZI NEVÉT, CÍMÉT ÉS TELEFONSZÁMÁT** is, mert ezek hiányában meg a tökéletes megjelölést sem tudjuk elfogadni. De most komolyan, többen is emiatt estek ki a nyertesek közül... A nyeremények kipostázása optimális esetben a következő szám megjelenéséig megtörténik, ha valami gond lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

Ezen számunk nyereményjátékai

Army of Two: The 40th Day (55. oldal), King Arthur (69. oldal), Mass Effect 2 (82. oldal)

26

PRINCE OF PERSIA
AKROBATIKUS HARCO-
LÁS AZ IDŐ HOMOKJÁT
HASZNÁLVA

36

HALO REACH
RENGETEG SPARTAN,
ÓRIÁSI CSATÁK ÉS
KLASSZIKUS HANGULAT

38

MEDAL OF HONOR
MODERN HÁBORÚ
AFGANISZTÁNBAN,
EZÜTTAL AZ ÉA-TÖL

42

HEAVY RAIN
AZ ORIGAMI-GYLKOS
LECSAP, ÉS TE SEM
MENEKÜLHETSZ ELŐLE

46

FINAL FANTASY XIII
HARC AZ ELLENFELEKKEL
ÉS A JAPÁN IRÁSJELLEKKEL
KIPROBÁLTUK!

HÍREK : érdekességek

ha szeretnél jólétesülni lenni



A HÓNAP SZTORIJA

DEAD SPACE 2

BEST OF 2009

Aki él és mozog, az 2009 végén általában listát készített, gyakorlatilag mindenről. Így tettünk mi is, négy oldalba sűrítve, hogy szerintünk mik voltak az elmúlt év legkiemelkedőbb játéka, legfontosabb hírei. Megnéztük, hogy több hónap távlatából hogyan teljesít az Uncharted 2, az Assassin's Creed, a Batman: Arkham Asylum vagy épp a Resident Evil 5.

AZ ÖTVEN LEGJOBB

Idén is összeszedtük azon játékokat, melyek lehet, hogy az év legjobbja címet nem kapták meg, de tudtak valamit, ami miatt emlékeztetéseket maradtak. Kiemelkedő teljesítmény a sufniból, vadító újítások a legendáktól, bátor próbálkozások az újoncoktól. Tavaly is voltak nagy csatlódások és nagy meglepetések – felidézük, hogy pontosan melyek is voltak azok!

2010 LEGJOBBJAI

2008-ban azt hittük, hogy ennél már nem lehet jobb karácsonyunk – de 2009-ben a MW2 mindenkit elijesztett. Az idei év viszont maximálisan kárpótol, még soha nem volt ennyire ígéretes és ilyen méretes kínálat a videojátékok történelmében. Minden idők legvadabb tavasza grandiózus folytatásokkal, és viszonylag kevés, de annál bátrabb újonccal!





■ Stevie Wonder a legjobb zenés játéknak járó díjat adta át



■ A Scrubs-széria hallásos geek-főszereplője egy... Izé társaságában



■ Jack Black azt hitte, az év játékának járó díjat fogja megkapni

SPIKE VIDEO GAME AWARDS 2009

Bár a „játékvilág Oscar-díja” leírását azért óriási túlzásnak tartjuk, az kétségtelen, hogy a csak Amerikában fogható Spike tévécsatorna által levezényelt öszi „év játéka” választás hatalmas médiafigyelmet kap. Ez persze főként a körítésnek és a sztárok jelenlétének köszönhető, Samuel L. Jackson és Jack Black például sűrűn tűnnek fel műsorvezetői szerepben. Ráadásul, számunkra teljességgel érthetetlenül, borzalmas és/vagy ismeretlen együttesek is „feldobják” a rendezvényt, és ez odakünn nagy örömet okoz.

Idén új felépítést kapott a program: minden volt állandó házigazda, hanem minden új játékot valami híresség mutatótt be, minden díjat egy másik ismert figura adott át. Így aztán az imádnivaló Olivia Wilde beszélt az új Tron-filmről, és az alapján készülő játékról, a filmben is szereplő Jake Gyllenhaal vezette fel a Prince of Persia legújabb epizódját, és a jedimester Samuel L. Jackson beszélt az új Star Wars-játékról. Volt persze néhány – számunkra ismeretlen figura is, de a bemutatók mindent feleltettek.

Voltak meglepő jelenetei is az eseménynek, mi például kicsit csodálkoztunk a vidám Stevie Wonder jelenlétén (a legjobb zenés játéknak, a Beatles-központú Rock Bandnek adott át díjat), és mélysegesen megdöböttünk, hogy egy nyilvánvalóan betépett Snoop Dogg vajon miért nyögött el egy ötvar számot hatalmas truppjának közepén dülöngélve. Maguk a kategóriagyőztesek nem okoztak túl nagy meglepetést, így az sem, hogy az Uncharted 2 lett az év legjobbjal.

DÍJAK 2009-BEN

Az év stúdiója

■ **Rocksteady**

A legjobb X360-játék

■ **Left 4 Dead 2**

A legjobb PS3-játék

■ **Uncharted 2**

A legjobb Wii-játék

■ **New Super Mario Bros.**

A legjobb PC-játék

■ **Dragon Age Origins**

A legjobb kitalálható játék

■ **GTA Chinatown Wars**

A legjobb kitalálható játék

■ **Shadow Complex**



■ Perzsa Hercege, civilben. O jelentette be az új Persia-játékot



■ Híres emberek – hogy pontosan kik is, azt nem tudjuk...

STAR WARS: FORCE UNLEASHED 2

DS, PS3, PSP, Wii, X360

Minden idők legjobban fogyó Star Wars-játékának folytatása ugyanazon az uton halad tovább: Csillagok háborúja, extrém formában. Hátsunk, Starkiller továbbra is világűrhajónk. Erő-használat, két fenykardja mellett hatalmas villámokat, ruhánséket tud előidézni, ellenfelei legnagyobb bánatára.



SPEC OPS: THE LINE

PC, PS3, X360

A nyolc részes megölt Spec Ops egyike nagyon nagy király volt – és a 2K erre építve próbálja most feltámasztani. A homokviharak által kihaló romváros sá változtatott Dubaihban küzdünk. Célunk egy elvesztett katona kiküldetése, az pedig gonosz terroristák, illetve a véletlenszerű módon kitérő homokviharak nehezítik.



UFC UNDISPUTED 2010

PS3, PSP, X360

A sim gyakorlatilag mindenki előfő: jön a tavaly váratlanul hatalmas sikert aratott UFC következő része. Meg több harcra, még több mészár, még több grafika, még több játékos – nem forradalmat várunk, hanem vegletegik csiszolt rugramot. Plusz egy karakter-készítő szekcióra is számíthatunk.



Az
Enternet
bemutatja a
Televíziózás
új Dimenzióját

■ Mike Tyson négy... Képtelen társaságában. Akkor sem értettük, hogy mit kerestek ott, és ez világ sem lett tisztább



■ Olivia Wilde, egyik kedvenc színésznőnk. Igen tehetséges...

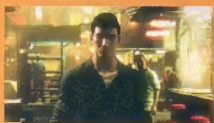


■ Claudia Black, az Uncharted 2 Chloe díjazott szinkronhangja

TRUE CRIME

PC, PS3, X360

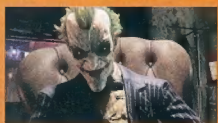
Bár a True Crime 3-at 2008-ban elkaszáltak, egy új fejlesztővel (United Front, a ModNation Racers alkotói) az oldalán Activision megint harcba indul a GTA ellen. Hatalmas, nyílt város - ezúttal Hong Kong - autós üldözések és motorozás, üzletkijelések és hatalmas verakadások, mindez egy trió-vezér lecsukásáért.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM 2

PC, PS3, X360

A - közel sem végleges - címen kívül sokat nem tudunk róla: 2009 megkezdésükre mindenesetre folytatódik, Joker és Harley Quinn megint szabadon. Várhatóan ezúttal Gotham városában, egy sokkal nagyobb területen akciózhatunk, megjelenés csak 2011-ben. Píngvin nélkül ezt már nem fogjuk elfogadni!



TRON EVOLUTION

PC, PS3, X360

Az új Tron-film (érdekese módon az Tron Legacy címen fut) alapján készült a játékverzió is, méghozzá kicsit agyestól módon a legutóbbi Turok fejlesztőinél. Amit mindenesetre várhatunk: sok fénymotorozás, rengeteg harc és Olivia Wilde tapadós világitós latexruhában. Olyan rossz már nem lehet...



Enternet IPTV
már az 576 KByte
üzletekben is!



BEST OF 2010

Ismét eltelt egy év – az első teljes esztendő, amelyben a megújult 576 KByte is veled volt. Természetesen ennek megfelelően kötelességünk visszatekinteni az elmúlt 12 hónap játékaira, és megnevezni a legjobbakat, amelyek számunkra a legtöbb örömet okozták. A minden más magazinban megtalálható kategóriákra bontott elemzést idén is elhagytuk, reméljük örültök a sokkal több, változatosabb és remélhetőleg élvezetesebb díjnak.

AZ 576 STÁB KEDVENCEI

SZIGORUAN
SZUBJEKTIV ALAPON

GRATH PERSONA 4

SASA UNCHARTED 2

WILSON BORDERLANDS

TYLER DJ HERO

GREGS DIRT 2

SZATI FIGHT NIGHT ROUND 4

LALI MODERN WARFARE 2

LIQUID ASSASSIN'S CREED 2

STÓKI BRÚTAL LEGEND

KRISZ RESIDENT EVIL 5

BÓJTÓS G BRÚTAL LEGEND

BP ASSASSIN'S CREED 2

STINGER METROID PRIME TRILOGY



EXTRA DÍJAK



A LEGJOBB KOOP-JÁTEKMÓD
Ma már szinte minden akciójátékban van végtelen hullámokban támadó ellenfeleket tartalmazó extra coop-játékmód, és ezek közül a **Halo 3: ODST** Firefight-módja lett a kedvenc.

A LEGJOBB MULTIPLAYER

A **Modern Warfare 2** jött, látott és győzött – olyannyira, hogy éjjelenként a többi magyar újság kommandósaival karöltve vágnak rendet az online arénákban; és még akímio shotgun sem kell ehhez!



A LEGJOBB KOOPERATÍV ELMÉNY

A **Borderlands** egyedül meglehetősen unalmas egy idő után, de egy (vagy két, három) barátal a csapatban már csak úgy repül az idő, miközben mészárolunk és zsákmányolunk.



A LEGVÉRESEBB JÁTEK

MadWorld Darálógépek, baseball-ütő, túskefak, lánccűrész és a remek emberi darts! Mindez csak néhány a MadWorld komikus brutális eszközei közül. Nem kell kiborulni: az egész igen vicces, a színvonal pedig egyedülvé is teszt!



▲ MULTIPLAYER ▲



A LEGHUMOROSABB

Rabbids Go Home! Gyakorlatilag minden pályán egy újabb utazás a drogon tartott örök francia designerek agyába. Boney M, katéretlő nyulak, ezredceibes visítás és egy szerencsétlen lény a wiimote-ban.

A LEGDURVÁBB BUG

Végtelen lösszer A **Modern Warfare 2** szervereit két napig egy nemi-betegségként terjedő jelenség fertőzte: örök lösszer, gyors lövés – minden fegyverrel (a gránátvetőt és az AC-130-at is ideértve!), ha beléptél egy már szennyezett szerverre. Jó móka volt, amíg tartott – igaz, a skillerek nem sok szükség volt...

A LEGJOBB ÚJ KÁRTER

Yusuf Amir Azt hittük Bruce lesz minden idők legörültebb GTA-karaktere, de a Gay Tony kiegészítőben megjelenő dűsgazdag fickó még nála is beteges figura. Igaz, bika-cápa-hormont nem lő az izmaiba, de amikor az arannyal borított kocsiából előkerül az arany-Úzi, amikor páncélkocsiat kell neki lopni, vagy amikor az Arab Money című rapszámot énekl, nem lehet nem imádni.



▼ KÜLÖNÖDI ▼

MAJDNEM SIKERÜLTÍ

Scribblenauts A legnehezebb rész, a minden főnevet ismerő és előteremtő szinte földönkívüli technológia megvan, de pont könnyebb dolgot, a játékmenetet sikerült elbaltázn. A folytatás zseniális lehet!



PLATFORMKÉRDÉSEK

A JÁTEKOK VILÁGÁT KIS TŰZÁSSAL HÁROM CÉG MOZGATJA – MIVEL A PC-NEK, MINT PLATFORMNAK NINC SZERZŐJE, EZ A HÁROM KONZOLGYÁRTÓ. CSELEKEDTEIK, SIKEREIK ÉS KUDARCAIK FORMÁLJÁK AZ ÖSSZES TÖBBI KIADÓ ÉS FEJLESZTŐ TERVEIT, ÍGY FONTOS TUDNI, HOGY MIKENT ÉLLNÁK.

Nintendo

A Nintendo továbbra is milliószám adja el gépeit, tízmilliószám játékaikat – a cég vitathatatlanul legsikeresebb időszakát éli. Igaz, ezt nagyrészt „casual” játékosokra építkezve érte el, és míg minket fél óránál tovább nem feltétlenül tud lekötni egy Wii Music, egy Wii Fit Plus, vagy egy Wii Sports Resort, addig családok milliói szórakoznak ezekkel. A régi rajongókat idén elhanyagolta a japán cég: igaz, a magányos New Super Mario Bros. tényleg zseniális lett, méltó a sorozat klasszikus tagjaihoz. DS-en már valamivel jobb volt a felhozatal, de azt azért be kell vallani, hogy ott sem a Nintendo-fejlesztési programok miatt hoztuk magunkkal minden útra a gépet... Jövőre minden jobb lesz: a Super Mario Galaxy 2-től világmegváltást várunk, a Sin and Punishment 2 nem hagyja Tylert aludni, és az új Metroid is érdekes lehet...

Sony

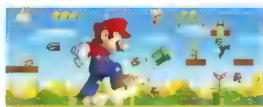
Amíg a két vetélytárs a vártnál kevesebb programot adott ki, addig a Sony-nál végre beindultak a dolgok. Igaz, a PSPgo a cég eddigi legnagyobb játékipari bukása lett, de a újratervezett PS3 hihetetlenül sikeres lett – alighanem a kísérő árcsökkentéseknek is köszönhetően. A gép így már valahol a 30 millió eladott példány körül jár – sokkal jobban teljesít időarányosan, mint elődje, a még mindig keresett PS2. A legnagyobb öröm számunkra azonban a remek játékok áradata: Killzone, Uncharted, Ratchet, Infamous és még sorolhatnánk – és jövőre fogjuk is sorolni, mert a God of War 3 és a Heavy Rain ott vannak a legjobbak várójának között. Ha még valahogy a PSP útját sikerülne rendbetenni (most már a PSP2-ről szólnak a pletykák), a Sony megint a csúcsra kapaszkodhatna...

Microsoft

A 2009-es év az eddigi leggyengébb volt a Xbox 360 történetében – és ez főként annak köszönhető, hogy a Microsoft saját csapatai 2010-re koncentrálnak. Az ODST és a Forza ugyan milliókat tett boldoggá, de tavaly hiányzott az exkluzív címek olyan áradata, ami a korábbi esztendőket jellemezte. Igaz, idén minden másként lesz, mert a Halo Reach-től a Fable 3-ig, az Alan Wake-től az új Splinter Cell-ig terjed a csak 360-ra megjelenő játékok listája. Aztán ott van a mozgásérzékelő kamera, a Natal, a legnagyobb kérdés az a mai példánál is jobb – köztes utat nem nagyon tudunk elképzelni... Azonban száz szóval is így a vége a jelenleg 39 millió eladott gép környékén járó Microsoftnak keményen kell dolgoznia azon, hogy elfelejtjük az idei felhozatalt...

A LEGJOBB FEGYVER

Nuke
Ha sikerül 25 kilót bármiféle hiba (értelmezhető) nélkül zsinórban elerelni egy MW2 meccsen (és be volt állítva az eszköz, amirehagy nagy önbizalom kell...), akkor sütheted el a bombát – ritka, felelhetetlen látvány a mindent elpusztító fehér fénnyel. Plusz azonnal game over...



A LEGNEHEZEBB JÁTÉK

New Super Mario Bros. Wii
Mario ugrál jobbra és előbb-utóbb eléri a pálya végét – mi ebben a nehéz? Ilyet persze csak a kérdés, akinek Mario-tapasztalattal pár Elektor Kalandor-epizódra korlátozódna, mert hogy a széria minden játékost megoldgatoz. A legújabb verzió pedig kiemelkedően kökémény lett, sok szerencsét a titkos kilencedik világ előcsalogatásához...

A LEGJOBB KÜLÖNLEGES KIADÁS

Uncharted II Fortune Hunter Edition
Erősen korlátozott verzió – mindössze 200 darab készült belőle. A hatalmas, a fejlesztők által aláírt dobozban van egy művészeti album, egy végjáték, a teljes zenei anyag, valamint egy Phurba-tör. Ja, meg a játék is ott van valahol...



▼ FOLYTATÁSOK ▼

▼ KÜLÖNÖDÍ ▼

▲ KÜLÖNÖDÍ ▲

■ LEGNAGYOBB FEJLŐDÉS

Assassin's Creed II
Gyakorlatilag minden megvalósult, amit az első részlátás csak vártunk – és még rákötött néhány lapát. Most már csak a kihívás hiányzik belőle egy kicsit.

■ LEGNAGYOBB VÁLTOZÁS

Professor Layton and Pandora's Box
Hajszalinyi pörgősebb sztori, de ugyanazok a fejtörők csak itt-ott kicsit átalakultak. Ha a kezzedbe nyomják, nem mondom meg, hogy ez a második rész...



■ EGYET FIZET, HÁRMAT KAP

Metroid Prime Trilogy
Nem akkora üzlet, mint az Orange Box, de ez a pakki is kiállthatatlan. Az első MP minden idők egyik leghangulatosabb játéka a folytatások sem rosszakkal, és Wii-irányítással csak jobb lett.



■ A LEGNAGYOBB MEGLEPÉTES

Red Faction: Guerrilla
Fejlesztési nehézségek, lehangoló bemutatók több kiállításán – és a harmadik Red Faction végül mégis remek akcióorgia lett, rögtönzésre épülő pusztítással.



■ A LEGJOBB SZTORI

Persona II
Végy egy teljesen jellegtelen, abszolút nem turistacsalogató japán városkát, és helyezz ebbe egy misztikus gyilkosság-sorozatot. Az izgalmas érdeklődés szór egy csapat szimpatikus és érdekes fiatal a nyomozók szerepében... és tedd egyedivé az egészt fordulatokkal, iskolai kalandokkal, barátokozással, és persze dómokkal, perszonnal, perszonnal és egy igen furcsa osztálykirándulással.



■ A LEGNAGYOBB VISSZAFEJLŐDÉS

Gran Turismo
A GT legnagyobb vonzereje mindig is a karrier-mód volt: a rengeteg megszerzendő jogszal, meghódítandó bajnoksággal. Na ezt olították ki a PSP-s verzióból. (Plusz a négyfős versenyek is fájtnak.)



Hónapról hónapra

január-június

JANUÁR



a hónap játéka

Killzone 2 (9,7)

a hónap híre A Sony és a Microsoft sajtónyilatkozatokban veszték össze azon, hogy melyikük is a piacvezető, az iparág igazi gigásza. Közben Satoru Iwata és a Nintendo vezérkara fűdököt-tak a pénztengerben.

a hónap leghűlyűbb híre Brit tudósok egy kísérlete szerint a Tetris emuláslátja a poszt-traumatikus stresszbetegséget. Más brit tudósok hevesen támadták őket, mondván a kísérlet egy tudománytalan baromság volt.



FEBRUÁR



a hónap játéka

Persona 4 (9,5)

a hónap híre A gazdasági válság begyűrűzik a sebezhetetlennek tartott játékiparba is. Az első szélnek eresztett csapat az Ensemble; a kegyetlen aktuális még utolsó játékuk megjelenését sem várta meg a Microsoft.

a hónap leghűlyűbb híre Brit tudósok „felfedezték” egy új bőrbetegséget, amelyet az órák hosszát tartó kontrollermarkolás eredményezhet, és a kórt Playstation palmar hidradenitisek neveztek el. A kezelés: kontrollertelenül töltött tíz nap.



MÁRCIUS



a hónap játéka

Resident Evil 5 (9,5)

a hónap híre A GDC-n bemutatkozott OnLine rendszer, amely a játékok forradalmi megújítása lehet. A lényeg: nem a gépeden játszol, hanem egy szerveren, és a képernyőn csak az eseményeket látod valós időben.

a hónap leghűlyűbb híre Az angol EU-minisztérium kampányt indított a tunyaság ellen egy plakáttal, ami arra figyelmeztet, hogy a sok videojáték korai halálhoz vezethet. A Sony azonnal perelt, hisz a képen egy PS3-kontroller volt.



ÁPRILIS



a hónap játéka

GTA Chinatown Wars (9,1)

a hónap híre A Duke Nukem Forever fejlesztése remekül halad, tudhattuk meg George Broussard egy tweetjéből. Hát, 12 év után ez a legkevesebb...

a hónap leghűlyűbb híre Ötödik Harald, Norvégia királya megtiltotta egyéki alattvalójának, hogy hivatalosan is átnevezze magát Sonic X-re. Igaz, a srác csak hat éves volt, és a király válasza szerint 18 éves korában nyugodtan próbálkozhat újra, de hát akkor is, kicsoda diktatorikus lépés...



MÁJUS



a hónap játéka

InFamous (8,5)

a hónap híre A Duke Nukem Forever fejlesztését leállították, a fejlesztő 3D Realmis és a kiadó Take Two egy hihetetlenül vad perben estek egymásnak. A hírek szerint Duke sztorija nem zárult le, mert a fejlesztők így is el akarják készíteni a programot

a hónap leghűlyűbb híre Annak ellenére, hogy a THQ egy év alatt 430 millió dolláros veszteséget halmozott föl, arra volt eszük, hogy egy arany Wii-t küldjenek az angol királynőnek.



JÚNIUS



a hónap játéka

The Sims 3 (9,3)

a hónap híre Mindenki mozgásérzékelő a Microsoft a kamerával működő Natalt hirdeti be az E3-on, a Sony pedig az egyelőre Gem

a hónap leghűlyűbb híre A Nintendo új hardvere az E3-on: Vitality Sensor, ami a feszültséget méri a testedben, és ezt remekül lehet majd olyan játékokban kihasználni, mint például a... hát, ööö... szóval idén majd ez is kiderül...



A LEGROSSZABB

LICENCLT JÁTÉK

STAR WARS

REPUBLIC HEROES

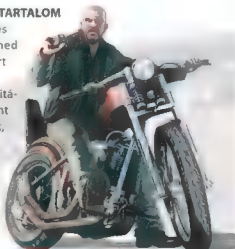
Láttunk már eddig is sok szemetet Star Wars-borbe csomagolva, de ennyire bőbületesen átvartul és lustán össze-rakott programhoz még nem volt szerencsénk. Orsiai gond, hogy fiatal rokonaink imádták – még meg kell őket nevelni...

A LEGJOBB LETÖLTHETŐ TARTALOM

Fallout 3: Point Lookout és

GTA 4: The Lost and Damned

A Fallout 3 öt kiegészítőért meg, amiből kettő tudott felolnói az alapjáték zsenialitászóhoz – és ezek közül a Point Lookout volt a kedvencünk, agyvadász és pálinkafőző küldetéseivel. A GTA 4 két pakki közül – első lett kedvencünk – hangulata, szereplői, humora és zenéje mind-mind telitalálatok!



A LEGJOBB JÁTÉK, AMI JAPÁNBAN MARADT

Inazuma Eleven II

Foci + szerepjáték + idegenek + remek sztori. Valahogy ilyen a DS-es Inazuma Eleven. Pletykák szerint az első részes megjelenik, de a sokkal jobb kettesre jobb nem fellábon várni...



▼ CSALÓDÁSOK ▼

CHRONICLES OF

RIDDIK: ASSAULT

ON DARK ATHERNA

Az eredeti minden idők tán legjobbjáték volt – a remake/folytatás viszont csak azt mutatta meg, hogy mennyire eljár már az idő felette.



BIONIC

COMMANDO

Régi klasszikus újrarendelése a csúcsmaradandó levő Capcomtól, szolt a terv. Játéshatár, átgondolatlan csódtömeget egy azóta csúdbe is ment Grinótl – mondta a könyörtelen valóság.

A LEGJOBB

TERMÉKTAMOGATÁS

Valve

Háború a Soldierek és Demomanek között, botok, új pályák, kasszújrarendelések, új játékmódok – és ez csak az, amit a PC-s Team Fortress 2-játékosok kaptak tavaly ingyen...



▼ KÜLÖNÖK ▼

VISSZATÉRÉS

A HALÁLBÓL

Need for Speed Shift Ez nem is kell elemezni: míg a Carbon, a ProStreet és az Undercover a sírba vitte a sorozatot, a Shift majd minden rajongót visszatérített NFS-hez.



A LEGJOBB REMAKE

BATTLEFIELD 1943

Oké, ez nem 100%-ig a BF42, de így is beanyarozta a nyarunkat. A klasszikus térképek és az új fizikai motor kombinálása pompásan sült el. Várjuk a BF 1944-et...



F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Az első rész kiemelkedő, felejthetetlen alkotás volt, igazi gyöngyszem a tucaf FPS-ek özönében. A folytatás pedig pontosan ilyen tucafjáték lett – nem rossz, de végtelenül átlagos.



Hónapról hónapra

július-december

JULIUS

a hónap játéka

Overlord 2 (8.7)

a hónap híre Allig terjedt el a világon Michael Jackson halálhíre, a Battlefield Heroesban máris meg lehetett venni az énekes híres klipjében viselt ruháit.

a hónap leghíjább híre Az EA és az UFC vezetése összebarátkozott, még fizikai erőszakkal való fenyegetések is elhangoztak a vitában. Az eredmény? Nem lesznek UFC-sztárok EA új játékaiban (vagy ha szerepelnek, UFC-tagságuk szűnik meg).



AUGUSZTUS

a hónap játéka

Dirt 2 (9.3)

a hónap híre A Sony bejelentette a karcsúsított PS3-at a GamesCom kiállításon. Amikor korábban a PSPgo ügyénél is történt, a képek már napokkal korábban kint voltak a neten...

a hónap leghíjább híre A Nintendo szabadalmaztat egy felfújható nyerget, amivel a jövőbeni lovaglás (illetve elefántgörgy, unikorniórgy, bikagörgy) játékokban szerezhetünk majd emlékeket. Sajnos hivatalosan még nem jelentették be, de nagyon várjuk.



SZEPTEMBER

a hónap játéka

Batman Arkham Asylum (8.8)

a hónap híre A Tokyo Game Show sok újat nem hozott, de kipróbálhattuk a WipEout HD-t 3D-ben – és ez állítólag jövőre minden PS3-játéknál elérhető lesz. Igaz, ehhez Sony Bravia televízió kell majd a tervek szerint...

a hónap leghíjább híre A Tecmo Koei a világ nagy öröme bejelenti a Ninja Gaiden Sigma 2 fő újtását: ha mozgatód a PS3-kontrollert, a csajok mellette ennek megfelelően fog rezegni, „lengedezni” a játékaiban is.



OKTÓBER

a hónap játéka

Uncharted 2 (9.6)

a hónap híre Megjelenik a PSPgo és hatalmasat bukik. X360-on debütál a SkyPlayer, és egy nappal ezután egy programhiba miatt vissza kell vonni.

a hónap leghíjább híre Az amerikai belbiztonsági szervek Wii Balance Boardokkal vizsgálják, hogy az átvilágított személyek mennyire izegnek-mozognak – és aki túl sokat cipeg, azt külön, részletesen is átvilágítják. A tervek idén válhatnak valósággá sportstadionokban és reptereken.



NOVEMBER

a hónap játéka

Modern Warfare 2 (9.3)

a hónap híre A MW2-n kívül gyakorlatilag nem létezett semmi. Botrányok, felháborodások, petíciók, kritikák mindenütt – nem is értjük, hogy hetek alatt hogy lehetett eladni tízmilliót. Ja, igen, megvan: a multi zseniális!

a hónap leghíjább híre A brit haditengerészet PSP-ekkel oktatja a tengerészeket, az FBI PS3-akat összekötte törli fel pedofil-hálózatok jelszavait, az angol GCHQ (a titkosszolgálatok felügyelő szerv) pedig Xbox Live-on toboroz ügynököket.



DECEMBER

a hónap játéka

Bayonetta (10)

a hónap híre Az partizánlónknak is bemutatott VGA díjátadón tényleg teljesen új játékok jelentettek be, köztük a Force Unleashed, a Spec Ops, a Batman folytatásait, vagy éppen a következő Rock Bandet.

a hónap leghíjább híre Mark Ecko bejelenti: a Macbeth alapján akar egy mesziárlós-fejlesztő játékok készíteni.



A hűnye hírek összegyűjtésében az Eurogamerre támaszkodunk

A LEGJOBB EREDETI ZENE

Wet
Oké, nem teljesen eredeti, mert ugyan nagy részt Brian Lebarton írta, de vannak létező együttesektől (Gypsy Pistoleros, Corpse Show Creeps stb.) is szármak. Sebaj, imádjuk, ha a játékok nem is.



A LEGJOBB LICENZELT SOUNDTRACK

Brütal Legend
Szánál is több szám, a metal nagymestereitől. Igaz, van néhány dudva is, de hát egy soundtracknek, amilyen van Emperor és Manowar, mindent megbocsátunk!



A LEGJOBB ZENE ZENÉS JÁTEKBA

DJ Hero
Nem techno, nem rap, nem hip hop, nem rock – hanem ezeknek pontosan a metszéspontja. A világ legjobb DJ-től – egy fantasztikus műanyaghangszerrel!



A LEGNAGYOBB CSAVAR EGY RÉGI RECEPTE

Demons' Souls
Japan RPG: színes világ, gyerekekarakterek, játékmenet helyett sokkal inkább hosszadalmas sztori. A Demons' Souls minden ilyen (vagy bármilyen) kislét nélkülöz, így lehetett a legjobb, legfurább JRPG, cirka a Lost Odyssey óta!



MERT VALAMILYEN DÚJAT MUSZÁJ ADNUNK NEKI

Resident Evil 8
Noha sok szempontból tagadhatatlanul visszalépés (egyszerűsödés?) a Resi 4-hez képest, de a játék ettől függetlenül élvezetes volt kooperatív-módban – és mi Uncharted 2-ig ennél szebb programmal sem találkoztunk.

▲ ZENÉI DÍJAK ▲

■ LEGJOBB VILÁGHÁBORÚS HANGULAT

Killzone 3
Igen, a helghastok náciákbak voltak, mint akárki a Wolfensteinben vagy a Saboteurban – és a háború komor világa is a Killzone-ban jött át igazán.



A LEGJOBB LICENZELT JÁTÉK

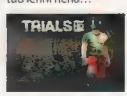
Batman:
Arkham Asylum
Ismeretlen csapatnál is egyik, játékok formában mindig is sikertelen képregény-ikon. Minden készen állt a teljes csodához, de valahogy a Rocksteadynek sikerült a lehető legjobban lettek az Arkham Asylum!



▼ ONLINE REMEKEK ▼

XBOX LIVE ARCADE

Trials HD
A Shadow Complex is jó volt, de a barátainkal való versengésre építő Trials HD mindent vitt tavalé. E díj mellett több kontrollorunket is, annyira bitang nehéz tud lenni néha...

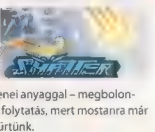


PLAYSTATION NETWORK

Shatter
Falbontogatás, új ötletek garmadája – és zseniális zenei anyaggal – megbolondítva. Reméljük lesz folytatás, mert mostanra már minden pályát legyártunk.

WIIWARE

Swords II
Soldiers
Oldalra scrollozó stratégiai játék
a Grim Grimoire stílusában – csak jobban! A WiiWare eddigi legjobb játéka – lemezen is megállná a helyét.



MEGVOL?



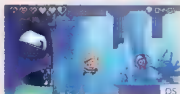
BRUTAL LEGEND

Akció-stratégia a metálborítók világában; mi imádkuk, ha van izlése, te is. Nagy kár, hogy ekkorát bukott a pénztáráknál... A meghatározó pillanat: Már az intro felejthetetlen, és a játék innentől egyre csak jobb lesz.



SHATTER

Talán az első igazi fejlődés a „falbontogató” stílusban az eredeti Breakout óta. Trükkös fölényfelek, irányítható labdák. A meghatározó pillanat: A kilencedik és tizedik világok meghódítása. Ha sikerül...



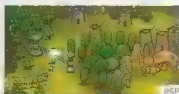
HENRY HATSWORTH

Nem tudjuk, kinek jutott eszébe a platformjátékokat keresztelni a Luminesszel, de remek ember volt! A meghatározó pillanat: a küzdelem Banson ellen – amikor a bothangú fickó fahangon áriázi kezd, több, mint durval!



FIFA 10

Minden idők legjobb focijátéka. A meghatározó pillanat: ha egy fordulatoss meccsen az utolsó pillanatokban sikerül egyenlítetted, majd a hosszabbításban végül nyerned is. Ugye, Threeewood, is élvezted azt a 4:3-at, mint én?



PIXELJUNK MONSTERS DLX

A PS3-as eredeti kibővített, felturbózott verziója, amely továbbra is egyediségével és bájjával hódít. A meghatározó pillanat: amikor az utolsó pályát is sikerült „szívárványosra” teljesíteni.



FORZA MOTORSPORT 3

Bőven voltak hiányosságai, de a lényeg stimmelt: a versenyek izgalmasak és élethűek voltak. A meghatározó pillanat: a kitalált Montserrat Extreme pálya, online mód hét havával, mindenki tuningolt Ferrarikkal.



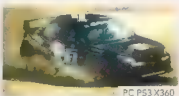
COD: MODERN WARFARE 2

A sztori borzalmas és rövid, de a Spec Ops és főleg a zseniális multiplayer naponta milliókat ragad magával – minket is. A meghatározó pillanat: amikor először lösz el egy nukleot. Mi még nem éhettük át ezt...



NEED FOR SPEED SHIFT

Nincs város, sztori, rendőrsőldözőzés – van viszont remek látvány és izgalmas versenyek. A meghatározó pillanat: amikor az első előzetesben elővástad, hogy az EA szerint is volt az utóbbi pár rész.



DIRT 2

Talán a legkevésbé szimulátor a Colin McRae-sorozatból, de a legszórakoztatóbb. A meghatározó pillanat: amikor sikerül a saját avatortól felakasztani a visszapillantóra, hogy ott libegjen az orrod előtt.



BORDERLANDS

A fejlesztés nem ment könnyen, de ez az RPG-elemekkel és random fegyverekkel megspékelte FPS igazán kooperatív élmény. A meghatározó pillanat: amikor rájössz, hogy nem marketing-szöveg a millió fegyver.



OPERATION FLASHPOINT 2

Sokakat idegesít a realizmus megcélzó játékmenet, de megvan ennek is a varázsa. Főleg négyen... A meghatározó pillanat: amikor az első küldetésben 500 méterrel pofánod egy mesterlövész és te meghalsz, nem továbbbármész...



ASSASSIN'S CREED 2

Minden van benne, ami az első részből hiányzott: remek sztori, millió érdekes kúdes és persze felmérhető szajhák. A meghatározó pillanat: amikor méregettel, pénzszórással és felbörtelt banditákkal kösözt szitász.



EMPIRE TOTAL WAR

A földgolyó a játszótér, mindent megtehetsz – feltéve, ha sikeressen vívód meg a olykor ötrontos haborúkat is. A meghatározó pillanat: az első tengeri csata, viharban – monitoron a riasztó a látvány.



RATCHET: CRACK IN TIME

Monumentális platformjáték, millió fegyverrel, új ötlettel, remek grafikával és sok humorral. A meghatározó pillanat: Clank időmanipulációs, bñtkőnözös fejtrőri – főleg a játék vége felé, ahol már elég sokat kell kombinálni.



MARIO AND LUIGI 3

Mario Bowser beleiben – és ez nem a game over, hanem a játék indulása. Akció-RPG, egy teknős hasában, meg a külvilágban. A meghatározó pillanat: gyakorlatilag bármelyik Bowseres párbeszéd ide sorolható.



FLOWER

Nincs időlimit, ellenfél, fegyver – csak a szél, ami a virágokban rejlő erőt kelti életre. Költőinek hangzik? Az is – és ez remek dolog! A meghatározó pillanat: az utolsó pálya, ahol a természet mindent legyőz!



LEFT 4 DEAD 2

Első ránézésre nem sokat változott, de a gyakorlatból kiderült: ez egy teljes értelem folytatás. A meghatározó pillanat: a Hard Rain pálya, amikor hirtelen kitör a vihar a mezőn. Csak a villámlény mutatója meg a zombik száza!



DRAGON AGE: ORIGINS

Történet terén nem a Bioware legjobbja, de a kinek oldschool RPG kell, az jobbat nem talál. A meghatározó pillanat: bármelyik sikerszövege egy sarkány ellen. Még feltáptolt csapatát sem lesz sok esélye a trófeára...



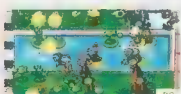
INFAMOUS

Semmielőtt jött, és mindenkit lenyűgözött – a kinek a pocskódom alapján nem ment el a kedve töle. A meghatározó pillanat: a lélekgyőtrő választás: melyik tornyot mented meg a játék végén. Nincs jó döntés...



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Az utóbbi évek gyalázatos szereplése után fordult a kocka: a Sötét Lovag az év egyik legjobb játékában kapott főszerepet! A meghatározó pillanat: Scarecrow szakszaki, ahol Batman múltja ötvöződik egy rossz LSD-tripplé.



PLANTS VS. ZOMBIES

A toronyépítős játékok legmókásabb képviselője. Csukimék néz ki, de az ötödik világot igencsak bekenyérte, és minden kérésztésképességünkre szükség lesz! A meghatározó pillanat: Jacko, zombiformában, moonwalkozva.



STREET FIGHTER IV

Nem csak fantasztikus látványvilága, de összetett harcrendszere is lenyűgöző. A meghatározó pillanat: amikor megkapod az első anyázó üzenetet egy nagyon durván megnyert meccs után ellenfeledtel.



HALO 3 ODST

Nem olyan monumentális, mint elődei, de az ODST így is remek élmény volt. A meghatározó pillanat: legendary fokozat, kooperatív mód és így nekünküldi egy pár Huntermek.



RESIDENT EVIL 5

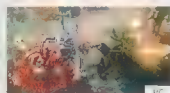
Bár nem sok közé van hangulatában a korábbi Resihez, kooperatív akciójátéknak kitűnő, izgalmas és gyönyörű volt. A meghatározó pillanat: amikor egy feltáptolt karakterrel Westket egyetlen lövéssel szeded le.



RABBITS GO HOME!

Pontosan nem is tudnánk beszakultatni: akció, platform, de leginkább vegyítettáa öröszlet! A meghatározó pillanat: üvölt a magból a Boney M, üvöltene az örök nyulat, üvölt a szomszéd, hogy halkabban röbögj...

2009 reneteg kihagyhatatlan játékkal ajándékozott meg minket – mi az 50 legemlékezetesebbet gyűjtöttük most össze. Te mennyit próbáltál ki, játszóttal végig közülük?



WH40K: DAWN OF WAR 2

Kis adag stratégia, sok akcióval és helyi RPG-elemekkel; nem ott vártuk, de ettől még a DoW2 pompásan sikerült!

■ **Meghatározó pillanat:** amikor az általam kifestett seregek leartak-ják első online győzelmeiket.



DJ HERO

Senki nem hitt benne, sikeres sem lett, de a 2009-es év első igazán újító zenés játéka.

■ **Meghatározó pillanat:** amikor ezredik próbálkozásra végre sikerül teljesítened öt csillagra azt a rühes Noisia-számot...



FIGHT NIGHT ROUND 4

Ha lenne, az év izzadsága! díjunk, azt a Fight Night legendák játék egész előkészítője nézi ki.

■ **Meghatározó pillanat:** amikor először sikerült kiütni Tysont, a híres-hírhedt G.O.A.T. nehézségi szinten.



GTA CHINATOWN WARS

A GTA-k minden modernsége és változatossága a DS egyedi vonásaival ötvöző.

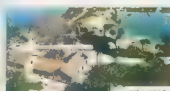
■ **Meghatározó pillanat:** a fenti képernyőn vezetett a szíriénázó mentőautót, ■ alsó képernyőn pedig kiütd a beteg szívet.



THE BEATLES: ROCK BAND

A játék fel tudott nőni minőségben és igényességben a banda-hoz; ennél nagyobb dicsőret pedig nincs!

■ **Meghatározó pillanat:** az első mesévilág, dreamscape látárán garantáltan leesik az álad.



BATTLEFIELD 1943

A nyar slágere volt nálunk, szinte minden éjszakát a Csendes-óceán szigetein töltöttünk.

■ **Meghatározó pillanat:** amikor egyetlen rohammal sikerül Wake Island egyik csúcsából eljutni a másikra, minden bázist elfoglalva.



MADWORLD

A középkori inkvizítorok modern sarjainak fejében született meg.

■ **Meghatározó pillanat:** amikor rájössz, hogy a táblával agyonszürkült, megcsontolt, autógumikkal lebénított ellenfelet be lehet dobni a darálóba.



SPACE INVADERS INFINITY GENE

A legjobb Space Invaders-címért verseng ez a kiadás, ahol a pályák során egyre fejlettebbé válik a játék.

■ **Meghatározó pillanat:** amikor a bevezető szintek után a játék hirtelen szinesbe vált.



TEKKEN 6

A sztori borzalmas, az új karakterek felejthetők, de a bunyó ugyanolyan élvezetes, mint tíz éve!

■ **Meghatározó pillanat:** amikor rájössz, hogy a kezében levő modulokat még mindig ugyanazokat a kombókat idézik elő.



HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

Ha a MadWorld nem létezne, ez lenne 2009 legutóbbi játéka.

■ **Meghatározó pillanat:** nem is tudjuk, hol kezdjük... a tolókocsis föllelfelet, vagy a végjátékot, a „családban maradj” szexjelenetekkel...



GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY

A világ két legjobb letöltő kiegészítője egy lemezre gyűrva.

■ **Meghatározó pillanat:** a Lost and the Damned introja, a Gay Tony Fantasztikus karaktere... ■ és Liberty City, kedvenc városunk...



ANNO 1404

Bírodalmat építünk, és megint abbaghaghatatlan. Az Anno ma már jobb, mint a Settlers!

■ **Meghatározó pillanat:** már megint hajnali öt, de a városra ráferne még egy kis odafigyelés – francnak kell az alvás!



RED FACTION GUERRILLA

A pusztításra épülő sorozat harmadik ■ igazi meglepetés-játék lett: ki gondolta volna, hogy a szabotorkódok ekkora élvezet?

■ **Meghatározó pillanat:** a fémvalasztó fegyverrel négy hajszálhosszú lövés egy hidnak...



PERSONA 4

Minden idők egyik legjobb játéksorozata, minden idők legzseniálisabb hősei.

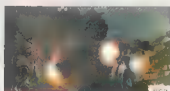
■ **Meghatározó pillanat:** ■ iskolán és a harcokból kívül töltött idő a barátokkal... ■ és az örült osztálykirándulás...



ZELDA: SPIRIT TRACKS

Bár ugyanarra az alapozásra készült mint az előző rész, sorozat nem tud hibázni.

■ **Meghatározó pillanat:** amikor Zelda rájön, hogy a démonkirály mit is fog tenni ■ testével – konzolón is ritka az ilyen jelenet!



DEMONS' SOULS

Minden idők legkeményebb szerepjátékát szólni kell, de megéri, mert hihetetlen élmény.

■ **Meghatározó pillanat:** ■ Old Monk elleni harc – amikor te alakított a föllelfelet, egy másik játékos sztorijában.



KILLZONE 2

Az igazi háború egy idegen bejövendő: aljas, borzasztó nehéz és hihetetlenül élvezetes.

■ **Meghatározó pillanat:** a harc a Salamund-hid elfoglalásáért – minden idők egyik legmonumentálisabb, legkeményebb harca!



GEMCRAFT: CHAPTER ZERO

Flash-játék; egy magyar programozó munkája. És millió munkára titkolt elrontója...

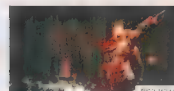
■ **Meghatározó pillanat:** amikor húsz óra – ingyenes! – játék után radobbsz, még mindig vannak nem látott, teljes játékmódok.



SCRIBBLERAUTS

A beolok-bármít-az-megjelenik-és-valóságban-működik technológia forradalmi

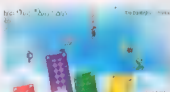
■ **Meghatározó pillanat:** amikor rájössz, hogy isten és sátán is megjelennek, ha beírod nevüket. Sőt, bunyónak is...



OVERLORD 2

Sokkal többet tud, mint elődje – a grémny elf környezetvédőt például nem fogjuk elfelejteni...

■ **Meghatározó pillanat:** begyűjtöd a vied három hercegét, és kiválasztod az ágyasodat. Mint egy nagypár!



NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Nem olyan jó, mint a Galaxy, de hát ezt amúgy is kevés játékról lehet elmondani.

■ **Meghatározó pillanat:** a nyolcas világ utolsó küzdelme, Bowser végleges (?) legyőzése. Minden idők legjobb föllelfelet.



UFC UNDISPUTED 2009

Bebizonyította, hogy ezt a sport-ágot is fel lehet dolgozni

■ **Meghatározó pillanat:** amikor online sikerül végrehajtandó egy KO-t – két másodperccel a meccs megindulása után – egy ütést, és az ellenfél káromkodása.



HALO WARS

Tény: ■ minden idők legjobb konzolos RTS-e.

■ **Meghatározó pillanat:** valahol a játék közepe felé rájössz, hogy ösztönből irányítás két nagyobb csapatot, fejlesztés után bázist, és még taktikázni is van idő!



UNCHARTED 2

Az év legjobban összerakott játéka: a sztori, a karakterek, a látvány, az akció is mennyi.

■ **Meghatározó pillanat:** a vonatos pályán az indulással, az úttal, no és persze a sok küzdelemmel, az észlelősen kikísli vagonnal.



TRIALS HD

Elméletileg rém egyszerű játék, ■ gyakorlatban viszont a lehető legkeményebb versengés, ami tavaly megjelent.

■ **Meghatározó pillanat:** amikor végre sikerül a nyomorult havo-rod letatásai a toplista elelőrl.

20 játék, ami megrengeti a világot!

.....

20

**AZ ÉV LEGJOBB
JÁTÉKAI**

ILLUSTRÁCIÓ: W

60 játék, amire érdemes odafigyelni!

10

Az idei év rendhagyó lesz – és ezért megintcsak a Modern Warfare 2-nek mondhatunk köszönetet. Az attól – joggal – bejedit kiadók tucatszám halasztották el programjaikat tavaszra és nyárra, így most minden idők legdurvább programáradatára kell felkészítenünk pénztárcáinkat. Megannyi rég várt játék van erre az évre időzítve a StarCraft 2-től a Final Fantasy XIII-ig – plusz olyan vadonatúj, frissnek ható alkotások, mint a Heavy Rain vagy az Alan Wake!

Dead Space 2

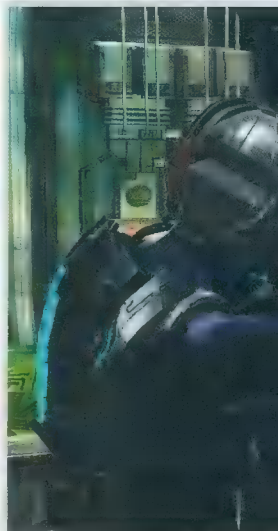
Senki sem számít a spanyol inkvizícióra – és talán arra sem, hogy huszoneköt év után pont az Electronic Arts lesz, aki megragadja a kreativitás zászlaját, kihirdeti a forradalmat és képviseli azok érdekeit, akiket mások évente ugyanazokkal a játékokkal

akarnak törni. Az az Electronic Arts, amely elsősorban licencekből él, nincs többé, vagy legalábbis 2007 derekán úgy tűnt, hogy 180 fokal fordulatot vesznek – a sportsorozatok és az egyéb évenkénti szériák, ha meg nem is szűntek (nincs is erre szükség), de szépen az oldalvonalra sasszéták, hogy teret

adjanak a család új tagjainak. Játékoknak, melyek új, önálló, egyedi ötleteken alapulnak, olyan kreatív robbanások, melyekből lehet, hogy rövidtávon nem lesz sokmilliárd dollár, de a minőséget és újdonságot értékelő közönséget lenyűgözik. Sajnos a hatalmas bevétel hiánya komoly gond a kiadónak – ez történt a féktelenül stílusos Mirror's Edge esetében, ez történt nemrégiben a metáizenet pixelekre álmódó Brütal Legenddel és részben a történet a Dead Space-szel is. A játékkal, amittől kezdetben senki sem várt semmit. Túlélő horror, ráadásul az űrben? Köszönjük, haladjon tovább... sokáig ez volt mindenki véleménye. Azonban a Dead Space balzsamos, a klasszikus rémisztgetés elemeit a modern megoldásokkal vegyítő érdekes keveréke ragadós brömforrásnak bizonyult. Nem lett kiugróan sikeres, viszont megdöbbentően szórakoztató, izgalmas, tartalmas és kidolgozott volt – ritkán látni ilyen átgondolt és szinte teljes egészében hibamentes próbálkozást. És ami sikeres az miért is ne folytatódna? A Dead Space története így folytatódott: a tavalyi, fénypistolyos játéknak aposztrofált Wii-exkluzív lövöldözés előzmény és egyben stílusváltás volt ugyan, de hitelesen mutatta be a történetet a másik oldalról. Azt a sztorit, ami messze nem ért véget az Ishimura űrhajón – Isaac, nekifomor barátaival és a csonkolás művészetté fejlesztésével két éves kihagyás után tér vissza.

A DOLOG

Gordon Freeman a két Half-Life között szundikált pár évet és úgy tért magához, mintha alig pár másodperc telt volna el – Isaac Clarke ugyanebben a cipőben jár. Igaz, őt nem egy omnipotens élőlény ragadta ki – az univerzumból, hanem a megbomlott elméje. Az Ishimura legénységét megglejező különös obeliszk, a Marker hatása alá Isaac sem menekült: nem



csak a Dead Space záró képsora, de Isaac éveivel későbbi ébredése is egyértelműsíti, hogy valami nagyon nincs rendben. Visszatérnek a furcsa víziók, megjelennek a hallucinációk és eltűnik a határvonal a valóság és a fikció között – a Dead Space 2 előszeretettel játszik majd aljas trükköket, nem csak Isaac-et, de a játékost is az örület szélére kergette. A játéktér ehhez mindenesetre adott: az Ishimura ugyan egy űrhajóhoz képest viszonylag nagy volt, de bányászható mivolta miatt messze nem tudott annyira változatos és kreatív lenni, mint a távoli jövő sci-fi ábrándjai. Még szerencse, hogy itt a Sprawl.

A Sprawl, ami se nem hajó, se nem űrállomás, ■ nem lakott hely; sokkal inkább egy rideg, acéllal bevont anyaméh ■ naprendszerben, ■ Szaturnusz egy holdjának maradványai köré felhúzó. Az industriális falak helyett a Sprawl egy organikus környezetet kínál, egy igazi megapoliszt, ahol a tartóelemeket, az épületeket és a kezdetektől ott volt, van, amit utólag toldoztak-foldoztak oda az ott lakók. Láttam a Babylon 5 valamelyik epizódját? Olvastad William Gibson valamelyik könyvét? Akkor körülbelül képen vagy: itt is megvannak a kormányknak fenntartott részek, a bürokratikus gépezet színterei. Megvannak a nagyvállalatok égbenyúló központjai, ahol hatalmas üveglapokkal bélelt felhőkarcolók nyalodssák az oxigénszegény környezetet. Megvan a hatalmas piac, a plázaszűrő, egymás nyakába lihegő butikrengeteg és persze megvan a nyomortelep, ahol az alján próbál boldogulni a szemétdől kikotort maradványokból.

A tudatos építkezés egyáltalán nem véletlen, a Dead Space 2 ugyanúgy meg akarja





alapozni ■ hangulatot és az eseményeket, ahogy ■ Wii-mellékszál Extraction is tette. Isaac nem utólag csöppen a balhé helyszínére és nem játszik igazságosító szerepet – már az elején, a fertőzés felbukkanásának első jelekor is ott volt ■ Sprawl fedélzetén és első kézből szemlélheti meg, ahogy elterjed a pánik, ■ kóosz és ■ halál. Az, hogy Isaac pontosan hogyan is került oda és mit csinál az első fejezet kórházában, nos, senki sem tudja – az viszont biztos, hogy a némaságnak és a bábszerepnek vége. Isaac leginkább az Aliens film Ripley-jéhez hasonlítható: egy harcedzett veterán, aki korábban testközélből láthatta az ellenséget és le is győzte azt. Míg az Ishimurán gyakorlatilag egyik bajból csöppent ■ másikba, az eseményeknek teljesen kiszolgáltatva ■ következő csapást, addig itt már felkészülten és magabiztosan küzd a vírussal, egyúttal megpróbálva egyszer és mindenkorra véget



Isaac páncélja meglehetősen fejlődésmentes első rész óta. Egyrészt egy stylist is elkaphatta, mert a páncél meglepően áramvonalas lett – de emellett új trükkökre is képesek leszünk a segítségével.

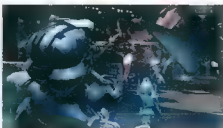
■ csizmába szerelt fúvókákkal zéró gravitáción tudunk manőverezni, és ugyanilyen környezetben segíti a manőverezést a hátba épített taraj.

vetni Marker általi fenyegetésnek. Nem csak egyedül, de társakkal is, vezető szerepben – Isaac ■ unalmas feladatokat előszortással passzolja le ■ segítőként NPC-knek, a különleges misziókra fókuszálva, a lehető legstílusosabban kommentálva ■ történéseket. Szóban, szinkronizálva, a némasági fogadalomnak vége, Isaac beszél és szikozódik. És harcol, sokat.

■ FÉLKARÚ, FÉLSZEMŐ, FÉLLÁBÚ GYILKOS

A Dead Space-ben haladni az esetek többségében torokszorongató élmény volt: az Ishimura szűk folyosói által keltett klauszrofóbiára alaposan rátett a szinte folyamatos lőszerhiány, a semmiből, akár ■ szellőzőrendszer legmélyéből előbukkanó



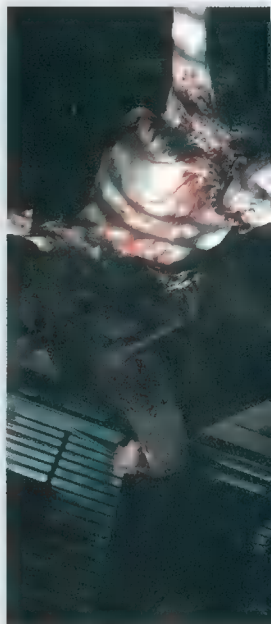


A Dead Space 2 a játéktér szempontjából is előrelépést jelent. Az első rész csaknem teljesen statikus környezetével ellentétben itt lehetőségünk lesz ezt-azt szétörni, ráadásul az esztétikai élményen túl ez kihát a játékmotort is. Pontosabban kihathat, feltéve, hogy az örüllomás világűrre néző alakait zúzzuk be. Illyenkor a betörő vákuum minden le nem szögeezett tárgyat felkap és kiszippant a végtelen feketeségbe – ez természetesen a nekromorfofok számára azonnali halállal jár. Igaz, mi is ráfaraghatunk: alig pár másodpercünk lesz, hogy a biztonsági falakat aktiváljuk a riasztó megjelölésével.

ellenfelek, a teljes kiszámíthatatlanság és persze a szinte szünet nélküli akció. A Visceral alapokon nem is változtat, de nem is hagy minden alakítás nélkül; semmiképpen nem vált stílust, nem csavarja le a nehézségi fokot és nem is csinál elfogadhatatlanul gyenge irányítást, mondván az növeli a félelem-faktort. Inkább újramegeríti az alkotóelemek mennyiségét: a Dead Space 2 kiszámított szinusz hullám mentén halad, ahol pont annyi hullámvölgy van, amennyi kell is a sok akció közé. Ahelyett, hogy mindig ott lenne benned a félsz a következő harctól, attól, hogy Isaac képes lesz-e talpon maradni, most már ott vannak azok a pillanatok, ahol az erőfőlény látványos és érezhető, ahol a nekromorfofoknak esélyük sincs a túlélésre, ahol a játékos úgy érezheti, hogy most aztán igazán rendet tesz a galaxisban. Ilyen és ehhez hasonló momentumból sok lesz, a narratíva megváltoztatásával, a dialógusok és NPC-k bevonásával a Dead Space 2 számos emlékeztető pillanatot kínál majd. Ugyan ki ne szeretne egy félelmetes sebességgel száguldo szupervonaton tetején araszolni, vagy egy több tíz méter magas nekromorfof szobrában kalandozni, belülről pusztítva el a fertőzés írmagját? Az intenzitás folyamatos változtatása kényes és nehéz feladat, de az biztos, hogy a horror és a félelemkeltés alapvető eszközei a helyükön maradnak – elvégre folytatásról és nem újragondolásról van szó.

Visszont van, amikor ez nem elég: a harc továbbra is elkerülhetetlen, és még mindig a Dead Space egyik legszörölközőtöbb része. A csonkolás, a végtagok műteti pontosságú leválasztása kulcsfontosságú maradt, ahogy az arzenál egy része is. Az első részt teljes egészében domináló plazmavágyó továbbra is alapkéllék, ám a Visceral okosan és meglepően játékosbarát módon kezeli a túlkínálat problémáját. Ahelyett, hogy a többi eszköz használatát az alapfegyver lebutításával idéznék elő, továbbra is meghagyják azt megdöbbentően hatékony állapotában. Az alternatíva inkább a specializáció, semmint a különleges tüzer: a lángszóró ugyan hasznosnak bizonyult, és a pengelövőnek is megvoltak a maga szépségei, de nem nyújtottak eleget ahhoz, hogy érdemes legyen őket elővenni. A Dead Space 2 e tekintetben teljesen más – ott van például a gerely-puska, amely új dimenziót ad a csonkolásnak. Éleset, hosszút és szűrőt, a csőből egy pisztolyolyó sebességével kiróbanó fémdarab szinte bárkit képes a legközelebbi falra szegezni, könnyű célpontot nyújtva a további támadásokhoz: beépített robbanófej teátrális befejezése lehet egy hosszú küzdelemnek, de egy nagyobb voltmenyiség is hathatos támogatást nyújt.

Az új lények jóval agresszívebbek lesznek, mint a régi nekromorfofok: ez a szépség például nyelvvel ránt minket a földre.



A Sprawl felépítése megköveteli a kreativitást, a nagy és nyílt területeken a korábbi taktikák többsége már nem működőképes, így érdemes újakat keresni. Ott van a gravitáció intézménye: a vákuum meglepő és a tömegvonzás hiánya ismerős elem az első részből, de a zéró-gravitációban való harc és közlekedés sokkal szabadabb és nyitabb lett – Isaac talpára szerelt apró rakéták miatt most már nem kötelező fix pontok között ugrálni, a szabad lebegéssel a továbbjutás egyszerűbb és kézreállobb. Ez pedig a telekinézis használatáról is elmondható, az első rész kissé nyögvenyelős tárgymozgatása a múlté – a BioShock plazmidhasználatára kísértetiesen emlékeztető megoldással minden eddigien finomabban és egyszerűbben hajlítható a felkapott tárgy a nekromorfofok nyakába, remek átmenetet képezve a fegyveres harc és a különleges képességek használata között. Ebben pedig a terepnek is nagy szerepe lesz, a méreteket és a változatosságban bővelkedő Sprawl teljes rombolhatóságot ugyan nem kínál, de a játéktérre már nem mint statikus díszletre tekint – ott van az állomás felhőkarcoló-rengetege, ahol egy rosszul célzott lövés is elég ahhoz, hogy a környező üvegablakok apró szilánkokra törve robbanjának bele a légüres térbe, a hirtelen fellépő nyomáskülönbség miatt mindent és mindenkit elszippantva.

A RAGADOZÓ

Ám ez sokaknál nem fog működni: a buta és reménytelen támadásokba bocsátkozó nekromorfof család intelligens és meglepően sok trükköt felmutatni képes tagokkal bővült. Az egyik ilyen a Stalker: a nyurga,

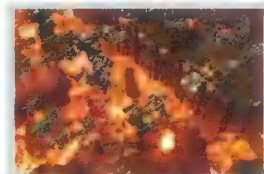
StarCraft 2

Wings of Liberty

A három részre bontott StarCraft 2 első epizódja a terranokról, pontosabban az életét zsoldosként tengető Jim Raynorról fog szólni. A játék minden porcikája hatalmas fejlődésen ment át – nem csak az első rész, de a bejelentés óta is.

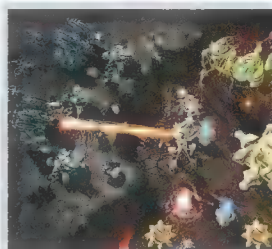


A Battle.net rendszert, amely már az első rész online szekcióját támogatta, teljesen átalakítják: egy igazi modern netes felületet kell elképzelni, amely egy azonosító alá szervezi minden Blizzard-játékban elért teljesítményünket, achievementeket ad, no és persze lehetővé teszi az online játékok, visszajátszáások megtekintését, valamint modok és pályák



megvételeit (csak a kiemelten jók kerülnek majd pénzbe, a többség ingyenes lesz továbbra is).

A mintegy 30 küldetésből álló sztori során Jimmel és zsoldosaival bejárjuk majd a világot, bolygóról bolygóra küzdve megbízóinkért. Mindenütt eltérő körülmények, ellenfelek, csapdák várnak ránk, de mindennek meg lesz a jutalma is: a sztori során fejleszthetjük egységeinket, épületein-



ket, más zsoldoscsapatokat olvaszthatunk be saját táborunkba, és még ősi lel naga relikviákat is felkutatathatunk a galaxisban. Multiban már más a helyzet: itt sokkal kevesebb egység lesz elérhető, szigorúan kiegyensúlyozott lehetőségekkel, hogy a tudás és ne a fajválasztás döntsen. Amúgy multiplayerben természetesen mindhárom faj elérhető lesz, így a zerg- és protoss-rajongók sem kell, hogy elkeseredjenek.

Már csak azért sem, mert a Blizzard ajándékként (vagy a sok felháborodás hatására) mellékel egy minikampányt, melyben a protossok történetének egy kis fejezetét ismerhetjük meg. Közel sem lesz benne annyi küldetés, mint a terran kampányban, nem mutatkozik be minden egység és épület, de levezetésnek mindenképpen jó lesz. Vagy inkább felvezetésnek, mert amint megjelenik a játék, jó pár hónapra biztos magába szippant majd mindenkit. ☐

Metal Gear Solid

Peace Walker

Hideo Kojima nem bírja abbahagyni. Hiába tagadt a másodiknál, hiába mondta a harmadiknál, hiába hangoztatta még a negyedik után is – továbbra is Metal Gear Solidot gyárt. És ez 2010-ben sem fog változni: a nagygépes Rising átszúszik



készíteni, legfeljebb mellékgát. A Peace Walker mégis megpróbálja a lehetetlent – bár sztori szerint előzmény, de minden más szempontból teljes értékű továbbgondolása a Snake Eater epizódnak. A helyszín a hetvenes évek Costa Ricája, a főszereplő pedig megint Big Boss. Costa Rica bajban van: katonasága nincs, megszálloi viszont annál többen. Itt jön a képhe Big Boss és a Militaires Sans Frontiers, a későbbi részekben kiemelt szerepet kapó zsoldoscsapat, az Outer Heaven elődje. A MSF elintézi azt, amit Costa Rica nem tud, szépen, fennakadások nélkül. Legalábbis ez a terv.

A Peace Walker komplett történetet kínál, látványos nyitánnyal, áll-lejtős fordulatokkal és egy szép kerek lezárással, ami már önmagában is hatalmas előrelépés a kusza Portable Ops után. Hát még a játékmenet: az alapok ugyan a klasszikus MGS-okat idézik, sok dolog viszont módosult, rengeteg olyan javítást és új funkciót mutatva be,

jövőre, az viszont biztos, hogy ez az év már nem lesz MGS-mentes.

A Peace Walker lehetett volna egy újabb Portable Ops-kudarccal, esetleg egy ACID-örüllet, hiszen PSP-re ismert sorozatoknak igényes, tényleges folytatást nem szokás mégis megpróbálni a lehetetlent – bár sztori

ami után a sorozat rajongói már fél évtizede rimánkodnak. Ilyen a tárgylista menet közbeni elérése, vagy a Codec-diskurzusok kihelyezése a játéktérbe.

És ilyen a kooperatív-mód támogatása is. A legfeljebb négy főt támogató lehetőség leginkább a Splinter Cellhez hasonlítható: csapatalapú feladatmegoldást kínál, rákényszerítve az együttműködésre. A négyfajta Big Boss mindegyike egy területre specializálva veszi ki a részét a harcra, így a küldetésekre bontott történet többféle kombinációban és eltérő stratégiákkal is teljesíthető. A Peace Walker minden szempontból előrelépés, PSP-játék ennyire gyönyörű még sosem volt, hordozható játék pedig ilyen izgalmas játékmennel még nem kecsegtetett. Nem hiába: a Peace Walker vérből Metal Gear Solid. Olyan, melyre megérté két évet várni! ☐





Van, amikor a csoda váratlanul érkezik: 2002-ben ■ Mafia megjelenésével pontosan ez történt. A sokak által tévesen GTA-klónnak hitt gengsztereposz jött, látott és győzött, elmesélve minden idők egyik legjobban megírt és előadott történetét. A nyolc

évvél később érkező folytatás hatalmas feladatot vállalt magára, de van annyira ambiciózus és tud anyai újdonságot felmutatni, hogy ezúttal már joggal legyünk lelkesek és reménykedők. Ezúttal már ■ megjelenés előtt is!



NAGYMENŐK

A Mafia 2-t epikusnak nevezni talán visszafogott dolog. A papíron 700 oldalas (!) forgatókönyv tíz évet ölel fel és pontosan abban ■ korszakban játszódik, amikor a szervezett bűnözés Amerika egészére kiterjesztette ■ befolyását. A New Yorkról és San Franciscóról mintázott Empire Bay tíz év történetének ad helyet. Merthogy 1945 nem csak a második világháború befejezésének éve volt, de Vito Scaletta karrierjének kezdeté is. Az egykori katona Szicíliából menekülve az amerikai álmot kergeti, makacsul bízva ■ könnyű meggazdagodás illúziójában. A maffiában azonban nem ilyen egyszerű az élet, főleg, ha a fejlesztők ■ valóságghűségre törekednek: Vítóból ■ tizedik év végére sem lesz keresztapa és nem is vesz részt emberfeletti cselekedetekben, sokkal testközelibb és hihetőbb történetben vállalva részét.

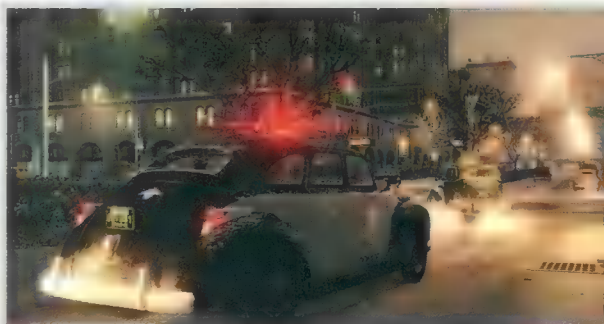
Empire Bayben tennivaló pedig akad bőven, a Mafia 2 most már egy tényleges város köré húzza fel ■ küldetését. A felhőkarcolók szegélyezte metropolisz hatalmas, a hűsz kerület mindegyike eltérő hangulatot kínál, egyvalami viszont közös – a természet autózás és ■ még több akció. Vito és társai környezetlenül odacsapnak, akinek csak kell, mind puszta kézzel, mind fegyverrel

nyomatékosítva igényeiket és követeléseiket. A játékmenet sok újdonságot ígér: a körözés például kétszintű, ■ rendőrök mind a jármű, mind a célszemély leírását figyelembe veszik, így ■ rend éber órei előtt elűnni vagy ■ autó lecserélésével, vagy új kinézet (áruhával, nem műtéttel) feltöltésével lehet, de ■ Mafia 2 ■ nyílt fegyverhasználatot sem kezeli lengén, bevezetve ■ rendőri igazgatás intézményét, rákényszerítve arra, hogy ■ tűzpárbaj csak ■ legvégű fegyver legyen.

MESE

A küldetések felépítése továbbra is intenzív, a kezdetben egyszerűnek tűnő missziók előszeretettel váltanak a tempón menet közben: egy raktár egyszerűnek tűnő kipucolásából szó szerint másodpercek által válhat rajtaütés, tűzpárbaj, majd menekülés. Vito szinte egy percre sem marad társak nélkül, a banda többi tagja közvetlenül ugyan nem irányítható, de mindig ■ lehető legegyszerűbb módon próbálnak cselekedni, kihasználva a fedezékbe bújást, a fegyverváltást és az elterelés művészetét is.

A Mafia 2 a 2010-es kínálat egyik nagy meglepetéscíme lehet. Elődjé kultikus, klasszikus darab, a folytatás pedig ismét annyira mélynek, drámainak és tartalmasnak ígérkezik, hogy szó nélkül elmeni mellette nem lehet. Mert néha a férfiak is sírnak – még ha maffiózók is. ■





Battlefield

Bad Company 2

Ha most életképes FPS-t akarsz piacra dobni, két lehetőség van: vagy a lehető legnagyobb mértékben különbözni mind környezet, mind játékmenet tekintetében a Modern Warfare 2-től, vagy saját területén támadni le a királyt. Első látásra a logika

első opciót hozná ki győztesnek – ki akarna most, a tizensofomillió MW2 után egy hasonlóan mai környezetben játszódó, gyors iramú, multira kihegyezett játékot készíteni? Szerencsére a bátorság még nem vesztett a ki a világból, így van jelentkező: mégpedig az egyetlen, akinek erre lehet esélye, a svéd

Digital Illusions. Kétféle frontos letámadást terveznek (az őszi Medal of Honor multiplayer-porciója is náluk formálódik), melyből az első még tavasszal megindul. És ha valaminek van esélye a Modern Warfare 2 trónjának megdöntésére, hát az csak a Battlefield lehet!

EGYEDÜL NEM MEGY!

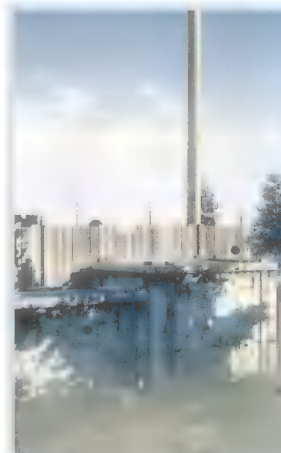
Bár természetesen a program igazi vonzereje továbbra is az online háborúzás, azok számára is valami speciálissal készülnek, akik nem rendelkeznek net-eléréssel, illetve e két emberen kívül azok is örülnek majd a sztorinak, akik bele szeretnének rázódni a program világába, ki akarják próbálni a fegyvereket és a járműveket – vagy csak jól szeretnének szórakozni. Igaz, az egyjátékos részét a játéknak jó egy évvel ezelőtt, bejelentéskor láttuk legutoljára, azóta titokban dolgoznak a négy ökört katonai kalandjain, akik megint valami komoly kalambájukba keverednek: sikerül magánaktívlakkal kirobantani egy háborút és magukra haragítani az egész orosz hadsereget. A sztori levezénylésén is érződik a Call of Duty-hatás: kevesebb lesz a hatalmas, teljesen nyílt rész, és valamivel több a filmesen megkomponált jelenet. Nem megy persze át a játék lineáris kalandba, nem vezet minden küldetés más országba, és főleg nem lehet majd öt óra alatt lezavarni a teljes történetet, de amikor katonai quodon menekülsz a jet-kis üldözők elől, vagy amikor egy tankok által megostromolt apró falut kell megvédened egy Predator távirányítva, eszedbe fog jutni az a bizonyos „másik játék”.

Igaz, a hangulat teljesen más lesz, itt nem a feszült világmegmentésen és az arcunkba nyomott patriotizmuson lesz a hangsúly, hanem az örült eseményeken, a négy balfácán katonán, akik addig-addig üldözik a nagy kincset, hogy a végén már az egész világ rájuk vadászik – és jó eséllyel megint hoppón maradnak a végén.

MODERN HADVISELÉS, GYALOGOSAN?!

Aki kipróbálta a nemrég véget ért PS3-as bétatesztet, vagy becsatlakozik a nemsokára PC-n elinduló hasonló népünnepléthez, az tudja, hogy bár a tempó sokat gyorsult, meglejtentek a percek és a választható fegyverkiosztások, a játék egy vonásában még mindig sokkal többet

nyújt, mint a Modern Warfare – és ez a járműveknek köszönhető. A lista fő elemei most is a páncélosok és a helikopterek, de meglejtentek a gyors kvadrok, léghajáró harckocsik és apró, de igen fürge naszádok is az arzenálban. És ezek mindent megváltoztatnak – merthogy természetesen a tereptárgyak rombolására kitenyészett Frostbite motor most is az egész program alapja.





A Frostbite motor már az első részben is bebizonyította, hogy kezelni tudja a pusztítást, de a új részben még nagyobb szerephez jut. Egyrészt megnövekedett a lehetséges pusztítás mértéke: sokkal nagyobb épületek is romba dönthetők, nem csak az apróbb kalyibák, vályogtéglaából épült házak. Másrészt viszont óvatosan

lőve (nem gránáttal, C4-gyel vagy tankkal, hanem mondjuk mesterlövész-puskával) kis túlzással akár téglánként is szétszedhetünk egy házat – kitűnő orvlövész-fészeket építhetünk magunknak szinte bármelyik épületben. Amíg észre nem vessz minket egy nehézpáncélos persze, mert ő egyszerűen ránk omlasztja a házat...

Nincs többé téglafal mögött lapuló mesterlövész, akit nem lehet kiszéni, nincs többé fémaplógul bázist foglaló vitéz, háztetőn fekvő lesipuskás, ablakon csak a puskacsövet kidugó idegesítő figura. Illetve éppen lehet ilyet játszani, de amikor egy tank vagy egy helikopter pár másodperc alatt könnyedén eltűnt egy közepes épületet is a térképről, ilyeneknek nem lesz túl nagy a várható élettartama. Most már csaknem minden épület csaknem teljesen el lehet dőzerolni – igaz, elfoglalandó pontok érdekében itt-ott készítek néhány apokaliptikus-biztos fémbunkert is.

A gyalogos harc mindezek mellett a Call of Dutyk irányába ment tovább: emberünk fűgőbb, a katonák kevesebb lövedéktől is felborulnak, és persze mindent kedvünk szerint lehet alakítani. Négy alaposztás közül lehet választani (az előző részből a specialista tűnt el, ő extráit a mérnök és a felderítő között osztották szét), és a szintlépések során egymásra nyílnak meg az új fegyverek és eszközök.

Ezen felül megjelennek a percek, olyan kis extrák, amelyekkel egyedibb tehetjük karakterünket. Itt nem csak olyan passzív bónuszokat találunk, mint a páncél megnövekedése, ha járműbe ülünk, vagy a robbanóanyagok nagyobb sebzése, de a Modern Warfare kiegészítőit is ebbe a rendszerbe olvasztották be. Így, ha lézeres célzófényt, cső alá csattintható gránátvetőt vagy nagyobb tárat akarsz, azt is a perkjeid közül kell keresni.

JÁTÉKMÓDOK

Az előző Bad Company bevezette a Gold Rush játékmódot a köztudatba, melyet annak rendje és módja szerint meg is szerettünk: itt ugye két arannyal teli láda megsemmisítése volt a feladat: vagy pusztá erővel (értsd: rakétávetővel), vagy egy robbanószerkezet felhasználásával. Ha a támadók sikerrel jártak, a frontvonal hátrébb húzódtott, és három-öt ilyen ládapár megsemmisítése után ők győztek – ha viszont elfogyott az életük, a védőké volt a csőcső. Ez most Rush néven tér vissza, de túl nagy változás azon túl nincs, hogy most nem aranyat, hanem szerkezeteket, számítógépeket kell szétlőni.

E mellett természetesen az oldschool Battlefieldek fő játékmódja, a Conquest is visszatér: foglalj el a pályán található zászlókat – minél több lobogó a tied, annál gyorsabban fogy az ellenfél újjáéledéseinek a száma. Új aljasságként a legtöbb pályán minimum egy zászló a teljesen nyílt pusztaságban található, így ennek birtoklásáért várhatóan hatalmas, véres harc zajlik majd.

A harmadik üzemmód neve Squad Deathmatch, ami a klasszikus TDM új verziója: éréj el ötven kilt, mielőtt ellenséges csapat teszi meg ugyanezt. Ezeken a pályákon csak egyetlen,



direkt gyalogos-irtásra kitenyészett jármű van, így ennek elfoglalása, szomorú esetben szétlövése elsőrendű feladattá lép elő.

Lesz még egy negyedik üzemmód is, amit egyelőre titokban tartanak, de már ezzel a hárommal is elégedettek volnánk. Már csak azért is, mert most már minden üzemmódhoz saját pálya, egész pontosan pályarészlet dukál. Lehet, hogy ugyanaz a neve a pályának, de ha azt Deathmatch-módban indítod el, egy olyan lezárt szelektől kapsz, ami nem (vagy csak kis mértékben) része a Conquest-módban látott területeknek – így a tizenhat, korongon levő pálya valójában négyszer ennyi területet takar.

Szintén a MW2 által ihletve került bele a levesbe a hardcore lehetőség, méghozzá mind a négy játékmódban. A hardcore szerkezeteken nincsenek percek, mindenki egyenlő eséllyel indulhat. Olyannyira, hogy itt már nem lesznek killcamok (azaz nem látjuk, ki és honnan szedett le minket), kevesebbet lehet egy lendülettel sprintelni, nem lesz kijelző a képernyőn és a golyók, lövedékek sebzése is megnövekszik. Meglátjuk, mennyire lesz idegesítő kelek-fekszek ez a játékmód, mindenesetre a lehetőség adott az igazán penge játékosok számára.

A Bad Company 2 tényleg mindenkinek kedvez majd: a Hardcore Conquest a legnépszerűbb rajongókat fogja meg, a perkekkel, szintlépésekkel és megnyitható extrákkal telipakolt Squad Deathmatch pedig a Modern Warfare-en felnőtt millióknak kínál hasonló élményt. És ami még fontosabb: részben ingyenes DLC-formájában folyamatosan kapjuk majd az új és új pályákat! □



Prince of Persia

Forgotten Sands

Nem tudom, hogy a Wii megjelenéséhez és tündökléséhez lehet-e kötni, vagy csak véletlen az összefüggés, mindenesetre manapság szinte minden játékban megfigyelhető a egyszerűsítés, a modernizálás címszava alatt átélt elbűtülés. Mindenki

ismeri a tüneteket: a bonyolult játékelemek automatizálódnak, a főellenfeleket első próbálkozásra meg lehet ölni, nincs büntetés a halálért, szinte minden sarkon van checkpoint. Ha valaki, hát a Ubisoft biztos tudna mesélni a tapasztalatairól. Arról, hogy miként került ki minden kihívás a második

lapoz a történelemkönyvekben. Leporolja az olyan elfeledett dolgokat, mint a homokdűnék, az idő-visszatekerés, vagy az összetett csapdák és múltat idéző. Modern kontöbbsben, félig-meddig újdonságokkal, de a régi szellemiséget követve.

2010 ADATLAP

kiadó: ubisoft

fejlesztő: ubisoft montreal

platform: pc, ps3, x360

megjelenés: 2010. 11.

Assassin's Creedből – amely mindezek ellenére 2009 egyik csúcspontja –, vagy hogy miként vált az okos és kedvelhető perzsa hercegből először divatdiktálta gothrockos Cure-rangjogó, aztán tudathasadós Jekyll és Hyde, végül pedig nagyszájú, lusta, de legalább vicces hős. A 2008-as Prince of Persia varázslatos és emlékezetes kaland volt minden idők egyik leghangulatosabb, mégis teljesen kihalt mesekönyvében, mindennemű kihívás nélkül. Erika és a Herceg evődése és nem teljesen beteljesületlen szerelme ugyan remek váltásnak bizonyult a már-már unalomba fulladó Homok-trilógia után, de a halál és az agymunka fogalmát nem ismerő játékmenet miatt klasszikus nem válhatott belőle. A Ubisoft ennek ellenére nem adja fel a próbálkozást, csak épp megint új útra tereli a Herceget: a Prince of Persia elvileg direkt folytatással készült volna, egy újabb utazásnak a kifestőkönyvek gyönyörű világát idéző pazar szinkavalkádba, a pénzügyi és kritikai kudarc után azonban mégis visszafelé

MEGTÉVESZTÉS

Valami, amit már az elején érdemes öles betűkkel felírni: a The Forgotten Sands nem filmfeldolgozás. Nem a szintén májusban mozikba kerülő nagylív, drága és meglepően igényesnek tűnő Prince of Persia: The Sands of Time hivatalos játékváltozata. Nem szerepel benne az izomkúrára fogott Jake Gyllenhaal és nem mutatja meg bájait a fiatalka Gemma Arterton sem. A Forgotten Sands teljesen önálló epizód, a Homok-trilógia részét közé betuszkolható folytatás/előzmény, amely ügyesen időzítve próbálja kihasználni a mozi-film keltette érdeklődési hullámot. Ennek persze számos eléggé egyértelmű oka van (a hivatalos változat szerint a Ubisoftnál mindig is kedvenc volt a széria és nagyon régóta szeretett volna visszatérni a gyökerekhez), például a PoP trilógia bőven az előző generációs konzolok világában ragadt, azt pedig a vásárló képebe nem lehet berakni.

A Forgotten Sandset viszont igen. A Sands of Time és a Warrior Within közé ékelt új kaland pontosan akkor kezdődik, mikor a Herceg bejárta Azadot és éppen hazatérne, mikor az eddig nem igazán emlegetett testvér sürgős üzenetet küld. Vesztélyben a

A más történetet máshogy elmesélő részeket külön stúdiók készítik: a PS2-es és PSP-s verzió a Québec-i stúdióval készült, a Wii-s és a DS-es felvonásokat Casablancában pofozzák végleges formába.





királyság, idegen erők kapargatják a falakat és tulajdonképpen egész jó lenne, ha érkezne némi kis segítség. Az pedig el is indul; no nem csak a herceg, de birodalmának nagy része is, egy hosszúra nyújtott és kaszabolásban bővelkedő történetben merengve az uralkodás felelősségéről, sok veszteséggel, sok érzelemmel és sok haraggal. És persze az idő homokjával, a Herceg továbbra sem képes tanulni a hibáiból és ismét feltöri a hatalmas homokóra üvegét, mindent egy lapra téve fel a birodalom védelme érdekében.

HARCOS A MÉLYBEN

Merthogy ez a Herceg ugyanaz, aki a Sands of Time-ban jótét léleként indult szerelmé megmentésére, hogy aztán a Warrior Withinre nagyon morcos és felettébb ellenszenves tához cserepedjen, hogy hatalmát, erejét és sötét énjét a Two Thronesra nyerve el teljesen. Ez a folyamat pedig sokanknál komoly ellenérzést váltott ki, mert a Prince of Persia egy rész alatt képes volt 180 fokos fordulatot venni és teljesen más élményt nyújtani. Olyat, amely nem feltétlenül nyújt tényleges élvezetet. A 2003-as Sands of Time a tekintetben korszakalkotó volt, hiszen nem csak, hogy a halál széléről ragadta vissza a sorozatot, de sikeresen visszatért annak eredeti szellemiségéhez és megcsinálta azt, amire éveken át senki sem volt képes: áttaszította a 3D korszakába a legendás hőst. Tette mindezt egy akkoriban forradalmi, egyszerre több ellenfelet dinamikus kezelő harcrendszerrel, a csaták és a feladatmegoldás tökéletes arányának megtalálásával, a visszatekerésének ügyes és addig nem látott megoldásával. A Warrior Within viszont már a butulás felé nyúlt, a puzzle-elemek számának visszafogásával inkább szólt az ötletlen kardvillogtatásról, mint a hangulatos gondolkodásról, ráadásul beállt „gyártunk dorkos történetet, karaktereket és helyszínt, mert most azt viszik” sorba, ami már akkor is hibás döntésnek tűnt, ennyi év távlatából pedig pláne. E két rész között mozogva a The Forgotten Sandsnek nincs túl sok mozgáster, hiszen valamilyen úton-módon el kell juttatnia a Herceget a depresszív korszakába, de valami meg kell tartania abból a hagyatékból, amiből később oly serényen igyekezett lefaragni.

Az arány ezért inkább most is a kardozás felé húz, a Forgotten Sands zöme (70 százaléka) az ellenfelek legyűréséről szól, a maradék idő pedig a akadályokon való túljutásról. Klasszikus logikai részekből nagyon kevés várható, a több tíz méter magas, néha túlságosan erőltetett elv alapján működő gépezetek feltámasztása helyett inkább a legutóbbi részhez hasonlóan itt is a továbbjutás kérdése az, ami sok fejtorést okozhat. Hogyan juthatok fel arra a platformra? Hogyan szelhetem át a több méteres szakadékokat? Mit kell tennem ahhoz, hogy élve lejjussak ebből a hatalmas építményből? Ilyen és ehhez hasonló kérdésekből bőven akad, a megoldás pedig, ha nem is triviális, de semmiképp sem elszállt: az idő manipulálása ellenére a Herceg hús-vér ember, aki inkább az izmaira és az ügyes mozdulataira alapoz, sem mint valami titokzatos, ősi képességre. A falon futás, a függészkedés vagy épp az elrugaszkodás továbbra is fokozottan ajánlott eszköz, ezek kombinálása garantáltan élvezet a célhoz. Nagyon eltérve nem lehet, a Prince of Persia relative nagy szabadságával szemben a Forgotten Sands a totális linearitás mellett teszi le a voksát, egy meghatározott útvonalon terelve a végkifejlet felé.





Am nem ez az egyetlen segítség – a Herceg nem csak Doctor Brown-t imitálja a Vissza a Jövőbe-trilógiából, de Dr. Doolittle-t is játszik a „természet irányításával”. Hogy ez pontosan mit jelent csak a UFOsít tudat, vaktában tipelni értelmetlen lenne, így nem is tessék meg. Elég csak ránézni a képre (megjegyezzük, előben egyelőre nem néz ki ilyen szépen a jég, főként az effektik hiányoznak máék), Forgiven Sands zóme a palotában és az ott körülvevő falakon zajlik, így olyan sok lehetősége a helyi élővilággal való együttműködésre nyilván nem lesz, ahol viszont megengedett, ott gyűsan látványos jelenetek várhatóak. Ez pedig ■ Prince of Persia-szerű számára nem ismeretlen, főleg akkor, ha a fontosabb összezsákosokról van szó. A bossfigtolt intézménye az új rész esetében nem sikerült túl jól, a nagyon kevés számú, egyáltalán nem változatos és egyenként háromszor ismétlődő küzdelmek frusztrációja után ■ 2010-es részben már inkább ■ egyszerű kontaktus dominál, nagy méretekkel, furmányosabb megoldásokkal, összetettebb párbajokkal és minden eddiginél grandiózusabb rendszagokkal, meglepettege a Shadow of the Colossus szintjéhez közelelt magasságok. A lények változatossága ezúttal garantált, a



Tíz ismeretlen játékkal

Akikröl semmit sem tudni.

Van egy fogadásunk: az idei év november 1-én fogadja az Eplóde 3. évfolyamát az új tanárunk, aki egyelőre valami félelmetes jó nevű (Portal??). Várjuk.

➔ A tavalyi F3-as versenyekről a legtöbb től egyetlen dolgot sem lehet tudni róla, az egyik híresen egy dolog: az egyik versenyző a verseny előtt meghalt.

➔ Max manapság már nem egy
szexuál bűnös, hanem egy brazil
szexuál bűnös, azaz egy brazil
szexuál bűnös. A szexuál bűnös

➤ **Fallout 3.** Los Angeles. It's a recipe for disaster, nem sült el még!

Továbbra is Starkiller a hős, aki
fém kardokkal és eszelős fűő-használati
kapacitásokkal rendelt birodalmiak,
jedi és renegát között mozog.

➔ Nem tudjuk, mit várhatnak a Nintendo és a Team Ninja szövetkezői a szünetelő új Metroidtól, de az eddigiek alapján hálásak lehetünk bennük.

➤ Pár dolog lehet min: az ismeretlen és változásról, de világos lesz, hogy mi a fejlesztőkkel és a felhasználókkal való együttműködés.

➤ Az állatvilágban épp most megjelenett egy rövid videó a Hong Kongban játszódó (16-18), az eddigi információk alapján azonban álló képi.

Lehet majd benne szerepelni egy filmben, főzni másképp (talán Natallal?), király(nek) alakítunk benne. De hogy pontosan milyen is lesz, az majd az Éjszaki derül ki.

↑ Itt a jórészt egész pontosan nyelvtan-
dolva írvok. Ide írok megjelenni. Link-
re ráklikkelve kiegészítendő, és a
biztonság és a szabályok.

klasszikus páncélba bújtatott katonákon túl akár csontvázak is kardot ragadnak a Herceget látva, ■■■■■ bódósége ellenére meglepően jól működhet ■■ Arab-mesék világába ágyazva. Az biztos, hogy az egyszerű ellenfelekből akár bőven, ■■ úgyszólván epizód kihaltsága után az itteni világ tömve van NPC-kkel és nem éppen barátságos hódítókkal. Valahol, valaki mindig harcol valamivel vagy valakkal, az ostrom alatt álló birodalomban mindig legalább egy tucatyan vívóak élet-halál harcukat a túlélésért.

Ez pedig nagyrészt ■■■ vil motornak köszönhető. Az elsősorban az Assassin's Creedből ismert ember nagyon jól élbánk ■ hatalmas méreteket, a kidolgozott helyszínekkel és a hihető mennyiségű szereplővel, így a hangulatteremtésben fontos szerepe lesz. A Forgotton Sands nem az esetleges technikai imitálta, hanem visszakanyarodik az Érezezigazka meseinek stílusához, ugyanazt nyújtja, mint a trailer, csak persze magas felbontással, új effektekkel puhítva. És ■ minden platformra igaz – mert lesz Forgotton Sands minden más gépre is, csak éppen más stídióknál és más tartalommal; és ezeket egyelőre nem mutogat

ják. A kerettörténet ugyanaz és a játékmenet nagy része is, de számos eltérő motívum garantálja, hogy mindenki egyedi, ■ saját gépéhez igazított élményben részesüljön.

A Forgotten Sands teljesen váratlan rész: nem akadt olyan ember, aki számított volna rá, hiszen a legutóbbi Persia of Persia hamjeresztőn más irány felé mutatott. Igaz, hogy hivatalosan nem a májusi film feldolgozása, de tulságosan sok a hasonlóság és tulságosan jó az időzítés ahhoz, hogy tagadni kelljen a párhuzamot (ehhez képest furcsa, hogy Jákék hercege miért nem hasonlít nyomokban sem a film főszereplőjére). Ez viszont egyáltalán nem baj. ■ Homok-trilógia eddigi lejtmenete ellenére az előző generáció egyik meghatározó szériája volt, abba a világba visszatérni pedig kellemes kaland lehet. Májusban kiderül, hiszen a Persia of Persia világában minden csak idő kérdése. ■



1970, ■■ újév napja, amikor a világ véletlenül épp nagyobb háborúk, krízisek nélkül ünnepelhetett, mindenhol ■ Földön. Oké, a szárazföldön – mert ezen a napon szabadult ki ■ víz alatt levő Rapture városában évtizedes fogságából Delta, a város

rendjére vigyázni hivatott Big Daddy prototípusa. Az első, amely még erősebb és okosabb volt, mint társai – és ami ennél is fontosabb: szabad akaratlansággal rendelkezett.

Te fogod Deltát irányítani, amint megkezdí a kutatást: mi történt városában az elmúlt évek alatt. Delta nem tud a tizenegy évvel

ezelőtti polgárháborúról, vagy ■ tiz évvel ezelőtti eseményekről (vagyis a Bioshock 1-ről). Arról sem tud egy ideig, hogy a várost most Sophia Lamb irányítja, aki a korábbi vezetőket egyenként pontú filozófiájá helyett ■ extrém kollektívizmusból hisz. Az emberek feláldozhatóak a nagyobb cél érdekében, akár ezerszámba is – vallja Lamb; és egy biztos, téged fel akar áldozni.

Ebben az őrlát lakók, a Splicerek mellett fő eszközei a páncélozott Big Sis-terek lesznek, ezek ■ fűrge, kecses, ördögien gyönyörű lények, akik hihetetlen erejű orgyilkosként törnek majd ránk. Ezek ■ viadalok olyannyira kiemeltek, hogy ha éppen velünk van egy, ■ város legfontosabb anyagának, az ADAM-nak a megszerzésére specializálódott Little Sister, ő figyelmeztet is, hogy legyen időnk felkészülni csapdákkal, aknákkal, plazmidjaink bekészítésével, fegyvereink megerősítésével. Mert hogy e dolgok nem változtak – mint ahogy a környezet stilusa

sem. Igaz, néha kimehetünk az óceán vizébe is, de ■ játékidő nagy részét Rapture art-deco stílusú új vidékein töltjük majd.

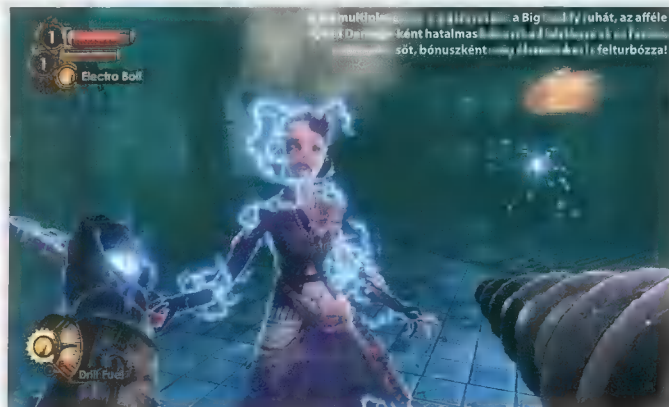
Kicsit még mindig nehéz ■ Bioshock 2-re, mint multiplayer-játékra gondolni, pedig meg kell szoknunk: ■ külön fejlesztőcsapat által alkotott szekció egy kidolgozott, teljes élménynek ígérkezik, rengeteg extrával. Még sztori is van, egy évvel az első rész előtt járunk, ■ nagy Rapture-i polgárháborúban, ahol egy plazmidokat és fegyvereket gyártó cég akarja tesztelni új cuccait. Ahogy fejlődünk, úgy ad ■ vállalat újabb eszközöket: fegyvereinket ugyanúgy fejleszthetjük, mint egyjátékos-módban, újabb és újabb plazmidokat, illetve passzív bónuszokat adó tonikákat kaphatunk.

A játékmódok ■ jól megszokottak bioshockos verziói: emitt zászoló helyett egy Little Sistrert kell elvinni ■ bázisunkra, amott meg a Halo-féle Oddball változatát kapjuk meg: koponya helyett itt is egy sikoltozó-vergődő kislányt kell magunknál tartani. Amennyit kipróbálhattunk a multiból, nem ■ ultrapörgős jellegű veszett henteslésre kell számítani, ■ pixelpontos célszámoknál fontosabb a taktika. Mivel csaknem minden plazmid elérhető itt is, a képességek kombinálása igen fontos, ráadásul megannyi dolog kifejezetten egyedi ízt ad a multinak. Ilyen például a meghalkétható védőágyúk jelenléte, vagy a legtöbb játékmódban random feltűnő Big Daddy-ruházat.

Bár bejelentéskor még túl sokat nem vártunk tőle, most, a megjelenési időhöz közel már nagyon várjuk. Ugyan olyannyira újító és egyedi élmény talán nem lesz, mint amilyen a bombaként robbanó első rész volt annak idején, úgy tűnik, megint egy felejthetetlen kaland vár rák a víz alatt, az álmok tengerében. ■

2010
ADATLAP
kijelölés

fejlesztés
2k marine és
2k australis és
extremes
platform
pc, x360
megjelenés
február 9.





Gran Turismo 5

A PlayStation nevet játéksorozatokkal házásitani általános jelenség. PlayStation = Metal Gear Solid, Final Fantasy, Gran Turismo. Az egyenletből ugyan két tétel **■** már nem állja meg teljesen a helyét, de ha valami, hát a Gran Turismo biztos,

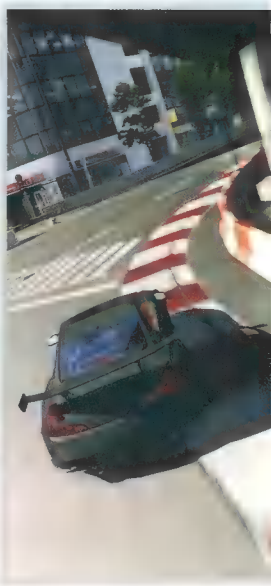
hogy monumentális és megkerülhetetlen PS-szimbólum. És nem csak a platformhűség terén – Gran Turismo a játék, amely szimuláció szó mellé általában odakerül, függetlenül attól, hogy mennyire van köze a valósághoz. A Polyphony Digital szerint nagyon, sőt, egy meglepő kijelentés szerint

egy-két dologban annál talán még jobb is (nem örültek meg, ■ mindig tökéletes fényviszonyokra gondoltak). Az biztos, hogy talán ■ valóság sem olyan tartalmas, mint ■ Gran Turismo 5.

A KÁRHOZAT ÚTJA

Az öt évre elhúzott fejlesztési idő nem véletlen: a Gran Turismo ■ nem egyszerű folytatás, hanem ■ szimuláció stílusának legjobbjá akar lenni. Ehhez pedig mindene megvan, a GT2 annak idején magásra helyezte a lécezt az egy kosárba pakolt automénnységet illetően, az ötödik rész pedig elképzelhetetlenül túlszárnyalja azt – pontos szám továbbra sincs, az viszont biztos, hogy ■ kínálat már most 950 darab fölött jár. Az összeállítás nagyon széles, ■ egyszerű, akár a polgári közlekedésben is látott modelleken túl minden versenyszéria megkapja ■ maga sztárját, sőt, a GT5 halad a korrál és nem felelkezik el ■ hibrid, vagy ■ elektronikus autókra sem. Ráadásul a sorozat történetében először a komplett műszerfalnézet is rendelkezésre áll, aprólékosan feleltetve, ■ lehető leghitelesebb képet nyújtva. Akár a prégép alatt is.

Mert hogy ■ GT5 végre megcsinálja azt, amit régóta várunk: bevezeti a belső törésmódellet. A sérülés több szinten zajlik, az egyszerű karcoktól kezdve a horpadásokig, sérülnek az egyes alkatrészek (a motor, ■ hidraulika, a tengely) és sérül ■ műszerfal, ■ belső környezet is, 170 prémiumkategóriás autó (értsd: versenyzépek) esetében, általában abban ■ kategóriában,



ahol a gyártók még nem kapnak szivromot a komolyabb deformációk láttán sem. Versenykategóriából márpedig rengeteg lesz, a WRC, valamint a Super GT szériákon túl immáron a NASCAR és az Indy Racing League is csatlakozik ■ kínálatához.

ÚT ■ CSÚCSRA

Akár éjszakai körülmények között is, szakadó esőben. Az időjárás és a napszakváltás hiánya mindig is kényes pont volt a sorozatban, egészen eddig. A teljes körű szimulációhoz most már ez is hozzátartozik, mind a több mint 20 pályán, azoknak is legalább 70 variációján. Ez pedig elvileg ■ online módozatra is igaz, ■ nagyon régóta halogatott multiplayer komponens 16 főt támogat és tud mindent, amit csak tudnia kell. Iseri a nyitott és ■ privát versenyek fogalmát, megbirkózik a szöveges és a hang alapú kommunikációval, ráadásul lehetőséget ad a futamok rögzítésére is. A részletes fotómódnál a magas felbontású, az eredeti 1080p-s felbontáshoz hű videók készíthetők, közvetlen YouTube feltöltéssel. A GT5 a PlayStation Eye-ről sem felelkezik meg, a hivatalos PS3 kamera képes a fejmozgást követni és aszerint pozicionálni a nézetet ■ volán mögött ülve. A 2009-es PSP-s Gran Turismoval való együttműködés sem tűnt el a sülyesztőben, az ott megszerzett kollekció különösebb szövmótólás nélkül aktiválható a GT5-on belül. A PSP ■ Gran Turismo TV keretén belül is használható, az elkészült videók automatikus konvertálásával bármikor meglekinthetőek ■ legjobban sikerült jelenetek.

A Gran Turismo 5 nem egyszerűen a széria csúcspontja, de ■ definitív szimulátor lesz: bizonyították arra, hogy a tökéletességre törekvés, mint kényszerbetegség, tud hasznos is lenni. ■

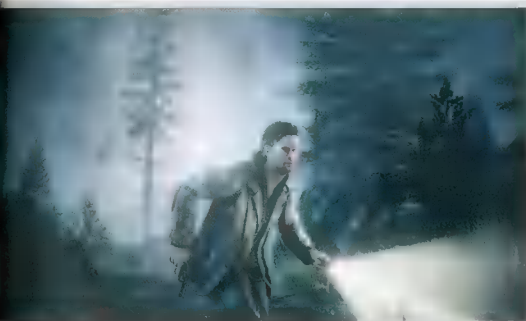
2010 ADATLAP

kiadó: Sony

fejlesztő: Polyphony Digital

megjelenés: PS3





Alan Wake

Most, hogy ■ Duke Nukem Forever tündérmesének (talán) vége, az Alan Wake elfoglalhatta trónját, mint ■ legrégebb óta készülő játék. Vagy hat éve jelentették be, még régebben dolgoznak rajta, és bár annyi kalandja a programnak nem volt, mint az öreg

Duke-nak, pár nagygeneráción és platformváltáson átment ■ jelenleg X360-exkluzív akció-thriller.

Hat év alatt az alapokkal mindenki tisztába jöhetett: stresszes, két éve dolgozni nem tudó író, akit felesége feltöltődés végett

visz el Bright Falls hegyi városkája. Nyom nélkül eltűnő asszony, magától születő horrornovella, melynek eseményei valósággá válnak. Terror, rettegés, fizikai és metafizikai síkon egyaránt közelítő gonosz sötétség. És ■ játék még szinte el sem kezdődött.

A televíziós sorozatok mintájára epizodikus formába (ígaz, itt nem lehet átugrani a nehéz részeket, mint az Alone in the Darkban) öntött Alan Wake egy hihetetlenül hangulatos, és egyben félelmetes akciójáték lesz. A nappalok még csak hagyján: ilyenkor összefuthatunk ■ város néha meglehetősen excentrikus figuráival, viszonylagos biztonságban intézhetjük dolgainkat, bejárhatjuk ■ várost és környékét, nyomokat, szövetségeket, segítséget szerezzünk. Amikor leszáll az éjszaka (nem órához van kötve a dolog, hanem eseményekhez – így sosem tudjuk elpazarolni az időnket), akkor minden megváltozik. Nem a sötétségből bukkannak elő szörnyetegek, hanem maga a gonoszág ölt testet.

Ellenfeleink emberek, olyanok, akikkel nappal akár még össze is futhattunk. Ám elméjüket elborította a gonosz, testüket egy sötétségből készült pajzs irányítja és védi. Epp ezért nincs esély a megsebzésükre, csak ha előtte ezt a védelmet eltávolítjuk. Nyilván a fény lesz ebben a fő eszközünk: ha egy ellenfelet ■ megfelelő ideig fűrdetünk fotonok áradatában, immár sebezhetővé válik, és így munkához juthat Alan pisztolya is. Az akció végig erre ■ „fény egyenlő fegyver” elméletre van felhúzva: új, erősebb zseblámpák egyre nagyobb sebést adnak, a lőszer az ezekben való elem, a gránát a hirtelen fellob-

banó fényfáklya, a reflektor ■ rögzített gépágyú.

A fény nem csak fegyver, de segítség is: világosban gyorsabban gyógyulnak sérüléseink, fénypázmában álva biztonságban vagyunk a minket körülvevő lényektől. Így aztán minden cselekedetünknek ■ fény teremtéséről, megvédéséről kell szólnia: generátorokat indítunk be, lámpákat javítunk meg, olykor tűkör-rendszereket dolgozunk ki. Mindezt csak azért, hogy néha a feje tetejére álljon minden, és minden ösztönünket, korábban az agyunkba égetett figyelmeztetést legyőzve ■ sötétségbe rohanjunk: ilyen, amikor már az FBI is minket keres (ők nem tudnak ■ gonoszról, csak azt látják, hogy mióta Alan furán viselkedik, hihetetlen incidensek zajlanak a városban), és az erdőben reflektoros terepjárókkal, zseblámpás közrendőrökkel kergetnek minket.

Az Alan Wake feszült kaland lesz, ráadásul, mint minden sikeres sorozatnál, az első „évaddal” nem is lesz vége. Letölthető formában tui lesz még néhány epizód, és ha ezek is jól fogynak, valamikor, remélhetőleg 2020 előtt érkehet majd a folytatás is! ■

2010
ADATLAP

kiszdé	microsoft
fejlesztő	remedy
platform	x360
megjelenés	május





Splinter Cell

Conviction

Ritka az, amikor valaki szinte a nulláról kezd újra valamit. Főleg akkor, ha olyan fontos sorozatról van szó, mint a **Splinter Cell**, egy olyan kiadóval, aki 2003-ban nem csak, hogy feltámadt és alig két év leforgása alatt **■** élre tört, de azóta oly nagyon nem

is hibázott. Vagy ha meg is tette, bevallotta. És pontosan ez az az összetétel, ami manapság annyira hiányzik – de a Ubisoft 2007-ben is bevállalta. Akkor, mikor az Xbox 360-ekkluzívnak szánt **Splinter Cell: Conviction** már a piacon kellett volna, hogy legyen, az önpusztítás és **■** depresszió



felé forduló, hobó kinézetű Sam Fisherrel, a tömegben való elvegyüléssel, a forradalmian új játékmennel... ami végül is nem lett annyira forradalmi, hiszen **■** Assassin's Creed előtt az, amit **■** Conviction szeretett volna elsőként tálni. A megoldás? Visszatérés **■** tervezőasztalhoz, újkezdés (szinte) **■** nulláról. Közel három és fél év után Sam Fisher ismét megpróbálja a megjelenéssel való kecsegtetést, ezúttal viszont nyílt színen, kész tényekkel és meglepően jó és átgondolt újdonságokkal.

■ HARMADIK PILLÉR

Sam Fisher számára a Halloween csak áprilisban köszönt be (a februári megjelenést a napokban halasztották el). Ő nem Supermannek és nem is **■** Mikulásnak öltözik be, hanem Jack Bauer imitálójá, Jason Bourne kelléktárával. Választása nincs, lánya tragikus halála után elméje felett átvette a hatalmat **■** bosszú, az összeesküvés-elméletek által vezérelt Fisher pedig rövid időn belül ráébredt arra, hogy **■** hunyó **■** Third Echelonon belül van és a kedves kislány egyáltalán nem véletlenül halt meg. Sam felkerekedik és az eszközökben nem változtatva próbál a gyilkosok nyomára bukkanni, odacsapva annak, akinek kell, nem törődve a kémek amúgy elvárt moralitásával, netán cselekedetei következményeivel.

Az, hogy Sam hol, mit és pontosan hogyan is csinál, az már ismert – a **Conviction** a tavalyi **E3-on** fedte fel magát, akkor és ott pedig hosszasan értekeztünk róla. Azóta pedig e téren nem változott semmi, az új rész még mindig éles kanyart tesz a játékmenet terén. A lopakodás maradt, a **Conviction** még mindig nem agyatlan akciójáték, ahol a fegyver az egyetlen megoldás; az viszont biztos, hogy ilyen sokszor használni még nem kellett, mert **■** harc itt sok esetben elkerülhetetlen. Sam nem tétlenkedik, nem hezital, nem gondolkodik





szövevényes faktikában és nem történő táthatagához tettekel sem. Nem hurcolja azokat az árnyékba, nem ölt az izmaira fondótt futurizmus ruhát. Az s Sam Fisher nincs többé. Van helyette lezser polóban szettkedő begőzöl családja, valahogy úgy, mint a Taken film. Van Neesonja. Ugyanolyan könyörtelen megvalósítással, könyörtelen vállalatokkal. Ennyire erősök, durva Splinter Cell még nem volt – ez már nem a vamiányis szinten barátságos Tom Clancy-féle jószág, hanem s könyörtelen valóság, ahol ször terítetnek a csontok, berpednek a koponyák és szakadnak s artériák. Ilyen és ehhez hasonló modulatokból rengeteg akad, Sam úgy kielemezte küdelém sorát konyán s ellenfelet egy kocsi motorháztetejének vágni, olyan a delikvens fejét s lökhárítótól ütözöttét, majd a szerencsétlen kezét egy késsel egy korhódó láda tetelére szögezték: csak aztán téve fel kérdését.

Visszatérő technika és modulators azért akad, a csöveken való függeszkedés, az árnyékok kialakítása és a közeledek tulajdonképpen a régi, sőt: még az éjjelizelő szeműveg is visszatér, csak egy továbbfejlesztett, kisebb megkötésekkel. Am a Conviction itt nem áll meg, amit a Chaos Theory olyan jól megvalósított azt az új családtag annál is jobban akarja csinálni – az egyszerű módokat ugyan sokára kúszással és másszállal eléri a fináléig, de a történet kezdete hat hónapok korábban nyilvánvisz. Oda, amit evesek csak úgy hívának: kooperatív kampány.

A KÉT FŐS SEREG

A multiplayer mód a történetorientált játékok esetében általában utólagosan kitalált valami – a fejlesztés végén sebtiben összetakolt dolog, ami a doboz hátulján a játékok hirdető listát hívott bővíteni. A Conviction esetében nem így van, a kooperatív rész az újrarendeléssel egyidős, gyökerei egészen a második részig vezethetők vissza. Tartalmas, minőségis, hatalmas – nem is egy, hanem rögtön két nagyobb részre bontva érhető el.

Első körben ott a prologus, ami a neve alapján könnyen kisakkozható élményt kínál: a történet előzményét, azokat az eseményeket, melyek Sam magánakciójához vezettek. A



20 10 TOPLISTA

Tíz valószínű folytatás

Tuti bejelentik őket idén, hogy felkészülve

Crystals 2

↑ Eléglet már hosszú ideje óta titokosan dolgozik rajta, reményeink szerint hamarosan elhagyjuk a szomszédos vidéket, és valami útra látogatunk.

Ghost Recon Predator

A Szellemek is visszatérnek nemcsak a tippünk szerint ezúttal végre nyitni látnak. Továbbra is kiderül!

inFamous 2

➤ A 3. nyelvvizsga feladatlapjának és a szinkron adók javaslatait már letelezték: ez lehet 2010 végének egyik nagy IT-es csemeke.

Killzone 3

➤ Az idek meglehetősen egy kicsit – mintol sem tennék fel, de egy ultra-
súlyos idek a Halo Reach a halálra is állt nem kizárt.

Battlefield 3

Érkező az új asztal szerető, hogy megadja a Pod Company 2-át! Buzsálya addig nem állt ki, de az új 2-át talán már ki is próbálhatjuk!

FEAR 3

A második rész kemény csalódás volt, de a Monolith állítólag hamarosan kritikákhoz és beadványokhoz nyitja a kaput, hogy a műve nem tűnt volna el.

Call of Duty 2

A pályák mentén Vietnamba és Kubába vezet, majd a freemove által felvezetett útszakaszon át szülőföldjére.

DI Hero 2

➤ Noha átütő anyagi siker nem lett, az Activision lett máig egy hirt velle-
reműlt vállalat, valami kitalálósztobor, szellemi kóborok.

Sonic the Hedgehog 4

A Sega ezer éve bíbeli mintát, hogy egy kőszobor jellegű, nem miniatűr, nem ártalmas, nem óvva Sanyu kővel. Hiszen, ha látjuk

Borderworlds

A Gearbox eddigi messze legnagyobb sikerét egy új kiált: ez lesz az új világunk adó Bordeworlds. Ha bízunk a pletykákban,

Prologue történetalapból, legalább hat órára jatekidőre nyújtó társasjátékos, két főszereplővel, átvezető jelenetekkel, kidolgozott szöveggel. Olyannal, ami remélek belesimul Spinter Cell univerzumába: a helyszín a volt Szovjetunió, ahol szokás szerint egy készülő láda kénli egy kisebb mennyiségű plutóniumnak. A Third Echelon és a nyugati világ ezt persze nem akarja, úgygönnök viszont idegen országba nem szeretnék elküldeni. A megoldás? Kézzelbe a Third Echelon orosz megfigyelője és annak két ügynöke. Kestrel, az „orosz Jack Bauer” az amerikai Archer társaságában vagy Oroszország sötéteibek részének, a szokásos rivalizálással. Kestrel nem szereti, ha nem egyedül kell dolgoznia, Archer pedig nem bírja, ha nem egy honfitársa van az oldalán. Az egymástól való félelem a küldetésük elejére is kihat, a négy masszív, rejtettség kibérelt feladatra barátkozni misszió során pár lépcsőnek tartozik meg egymás jelenlétével – páros

A kulcsszó ■ csapatmunka, ■ Prologue-ban egyedül boldogulni nem lehet, a társ jelen-



léte kötelező – a Conviction mind az online kapcsolatot, mind az osztott képernyőt támogatja. Az együttműködés a játékménetre is kihat, Kestrel és Archer egymást segítve juthat tovább. A stílus meghatározása kötetlen, mind a Rambó-taktika, mind a taktikus lopakodás használható, sok esetben pedig érdemes folyamatosan váltani ezek közt. A lehetőségek teljes egészében megegyeznek a egyszemélyes módban látottakkal: itt is jelen van a rejtőzést elősegítő fekete-fehér effekt, a feladatok még mindig a falra írva jelennek meg, a páros gyilkolászához való ellenfél-kijelölés, valamint a megtévesztő elcsalás itt is ugyanolyan hasznos. Ehhez különösen nagy segítséget nyújt a hő- és hangérzékelő szemüveg, amely akár a falakon át is képes mutatni az ellenfelek helyzetét – a rajtaütés a Rainbow Six Vegashez hasonlóan valószínűleg meg, két oldalról támadva, az ajtó betörése után néhány jól irányzott fejlövéllel gondoskodva örökről. A helyzetfelismerés és a sajátos tájékozódás különösen akkor hasznos, ha esetleg valaki elkészül: az Army of Two-ban látott módon itt is egy fejre szerelt kamerával követhető, hogy a társ éppen hol jár és mit csinál. Ennek nagy szerepe a rizikósabb helyzetekben lesz, akkor, mikor valaki a földre kerül: ilyenkor alig pár másodperc áll rendelkezésre a feltámasztáshoz.





Márpedig az idő itt mindennél fontosabb, hiszen az eltűnő járőröket előbb vagy utóbb keresni fogják, így a gyors ■ lehetőség csendes előrehaladásra kritikus szerep hárul.

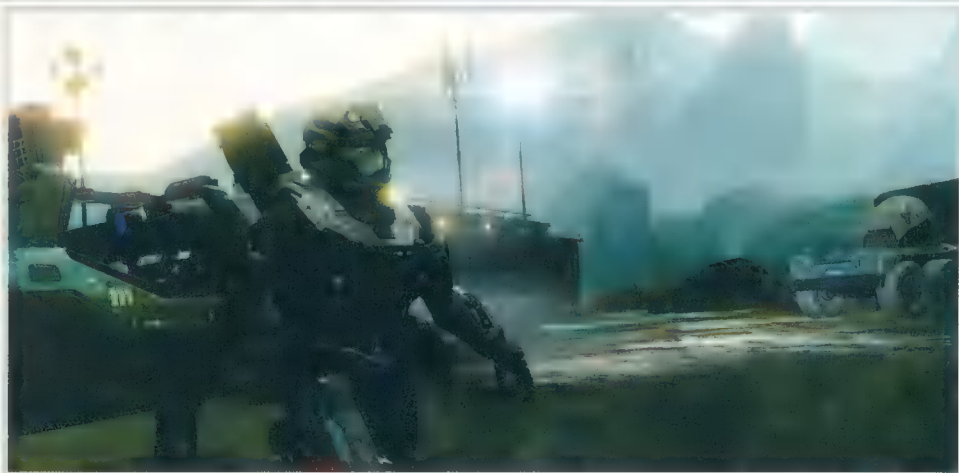
MÉG NINCSEK VÉGE!

Ez azonban csak az egyik oldal: nem elég, hogy a Prologus közel hat órán át mutatja be az előzményeket, nem elég, hogy Sam története is legalább ennyi időt ölel fel – ■ Conviction mindezt megfedi egy további játékmóddal. Egész pontosan négygel: ■ Deniable Ops szkeció lényegében egy kategóriákra bontott missziógyűjtemény, ahol a lopakodás különböző oldalairól ismerhető meg. Ebből három akár egyedül is teljesíthető, és csak egynél kötelező elvárás a társ jelenléte. Ez az egyetlen multiplayer rész, ahol a pályák nem önállóak és egyediek, hanem a történetből kerültek kiellőzésre. Leginkább a Batman: Arkham Asylum Challenge részéhez hasonlítható, azzal ■ különbséggel, hogy itt elsősorban nem pontokért, hanem megnyitható extráért folyik ■ küzdelem. Ilyen ■ hangtompító, a távcső vagy a megnövelt tárcapacitás, amely akár gyökeresen is átforgalmazza a sztoriban való előrehaladás hatékonyságát és formáját.

Lehetőségből hiány nem lesz. A Hunter szabályrendszer az agyatlan lövöldözés terepe, ahol egy adott zónán belül kell mindenkit eltérni láb alól. Az infiltráció ennél már taktikusabb: ez ■ környékelen hardcore rész, ahol csak és kizárólag ■ lopakodás dominál, egyetlen felfedezett mozdulat vagy riasztás is azonnali game over eredményez. A Last Stand ■ védekezés köré épül, a pálya egy pontján elhelyezett tárgyat kell megvédeni ■ pusztulástól – ■ csapatmunka itt jó szolgálatot tesz, hiszen az ólomkatonáskodás helyett sokkal jobb elcsalni ■ ellenfeleket. Az igazi izgalmat a Face-Off tartogatja: a két kém itt két külön oldalt képvisel, ■ feladat a másik megöltése és eliminálása. A dolgot nehezíti, hogy ■ helyszín itt is védett, itt is vannak minden kémre allergiás örök és berendezések, így már a terep is leküzdendő nehézséget jelent.

A Splinter Cell: Conviction különleges játék – lehet, hogy már bejáratos panelekre épül, de annyi újdonságot képes felmutatni és olyanira elűt már hangulatban is a sorozattól, hogy leginkább azoknak kedvez, akik eddig ödzkoddak a stílusból vagy a szériától. Ráadásul ilyen masszív tartalmat felmutatni manapság kevés játék képes, ■ hosszúra nyújtott történetre dobált kooperatív lehetőség miatt a Conviction lehet az, ami a tavaszt dominálja. Az árnyékok és a lopakodás világát mindenestetre biztos elfoglalja, akár Sam Fisher nélkül is. ■





Halo Reach

Bármennyire is ikonikus figurája a Halo-szériának Master Chief, a zöld páncélos Spartan harcos, úgy tűnik, szerepet csak a számozott epizódokban kap – így aztán a Reachben sem jut majd szerephez. És mivel a Bungie utolsó Halo-ja (állítólag), aki

nosztalgálni akar, az játssza végig megint a Halo 3-at – akinek viszont új élmények kellenek, a örülhet: új hősökkel ismerkedhetünk meg.

SPARTAN III

A szuperkatonák tenyésztésének egy oka van: meg kell verni a Covenantot, ehhez pedig az egyszerű baka általában kevés. Egy Master Chiefhez hasonló Spartan előállítás viszont drága és hosszú folyamat. Ekkor született meg a gondolat egy ONI-tiszt fejében: készítsünk majdnem-szuper katonákat. Kapnak hormon- és génkezelést meg persze valamilyen kiképzést, de milliárdos cuccokat, évekig tartó törődést már nem. Így születtek meg a tömegesen képezhető, és így feláldozható harmas sorozatszámú Spartanok: élénkebb (és a kezelések miatt helyenként igen extrém) személyiségű harcosok, nem a legújabb fejlesztésekkel.

Egy ilyen tagokból álló osztagba kerülünk: a Noble-csapat épp a Reach bolygón állomásozik (egy felkelést kell levernünk), amikor megjönnek az idegenek. Egy tagjuk hamar elhullik, és minket, a csak Noble-6 néven ismert katonát raknak be melléjük, együtt megyünk majd küldetésre. Ott társunk alaposan kidolgozott személyiségű lesz, akik egyedi módon reagálnak majd minden cselekedetünkre.

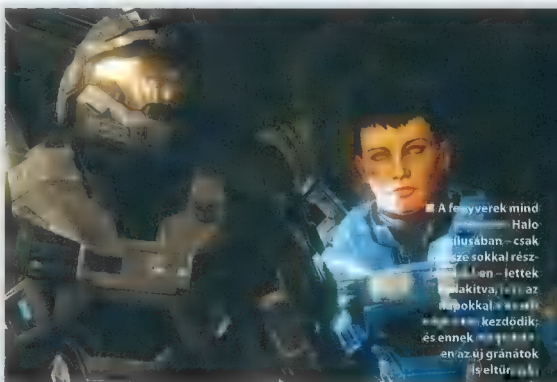
FALL OF REACH

A bolygó új világot, új környezetet jelent majd a játékosoknak: kopár hegyeken, vihartépzta erdőkben, hatalmas művelt területeken zajlik majd a küzdelem – méghozzá „old-school” ellenfelek ellen. Az Elitek most nem társat alakítanak, ők lesznek az ellenséges tápláléklánc csúcán – az ismerős ellenfelekhez pedig az óvatoss, lopakodó, hátulról támadó Skirmisher nevű lények csatlakoznak.

A játékmenet tekintetében a páncélosk testreszabása lesz a legnagyobb újdonság – no meg a Halo 1 külön kezelt életeterejének és feltöltendő pajzsának visszatérése. Lehetőleg lesz a nagy ellenfelek hátulról történő letámadására és csöndes eliminálására: néha

a vad lövöldözésnek kínos következményei is lehetnek... Technikai szempontból is nagy fejlődést ígérnek. Az egy dolog, hogy minden fegyver, ellenfél és karakter sokkal részletesebb megformálást kap, mint eddig bármikor, de sokkal nagyobb csatatereteket is kapunk. Mivel a játék nagy részében öt másik Spartanal együtt leszünk a harcmezőn, nyilván több ellenfélre lesz szükségünk: a játék alatt dolgozó motor 40 gyalogos ellenfelet és 20 járművet tud egyszerre kezelni. (Apropó járművek: most már a civil gépeket is vezethetjük!)

Multiplayer terén sok információ még nincs: azon túl, hogy minden, eddig megszokott dolog (16 játékos, elmenthető filmek, négyfős kooperatív) jelen lesz. Komoly esély van az ODSZ-ben debütált Firefight játékmód visszatérésére is, és az is biztos, hogy a sztoriban is átélhető páncélalakítás (például sprintelés, majdnem-láthatatlanságot adó kütyükkel) itt is jelen lesz. A Bungie mindenestre itt is sok meglepetéssel készül – és a nyáron induló bétatesztben minden kiderül. Ott találkozunk is! ■



A fegyverek mind Halo világában – csak ezek sokkal részletesebbek – lettek alakítva, az ellenfelek kezdődik: és ennek az új gránátok is eltérnek.

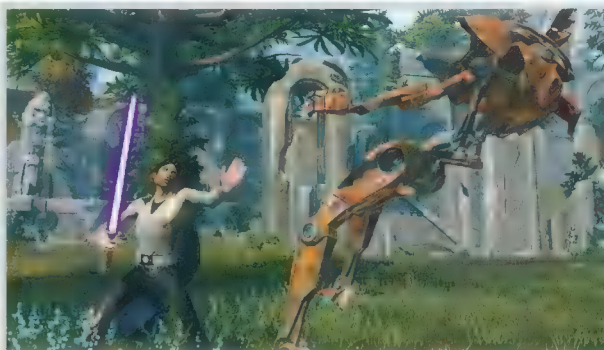
2010 ADATLAP

kiadja: microsoft

fejlesztette: bungie

platform: x360

megjelenés: szeptember



Star Wars The Old Republic

■ **World of Warcraft** óta gyakorlatilag nem sok újítás volt a havidíjas MMO-játékok világában. Olyan legalábbis nem sok akadt, ami nem a Blizzard nevéhez köthető, így nem meglepő módon a siker is elmaradt az esetek túlnyomó részében. Aztán

jött a siker: sikerre halmozó BioWare, felszerelve minden idők talán legvonzóbb világának jogaival – nem csoda, hogy felbolydult a világ. A kanadai cég pedig nem is okozott csalódást – legalábbis eddig minden döntésüket ováció és taps fogadta; így egyáltalán nem tűzész, hogy az utóbbi évek legjobban várt online

játékát várjuk millióikkal együtt az Old Republic „személyében”. A lehető legjobb döntés, amit a BioWare meghozhatott – és meg is hozott – az volt, hogy az eddigi szerepjátékok legjobb elemeit emeljük át az Old Republicba. A világ kidolgozása, a karakterek megformálása és változatos, fordultós sztorik megírása – nekik ezek mindig sikerültek, MMO-játékban viszont csak az első szokott szerepelni. Ez most megváltozik, karaktereddel egy saját sztorit élhetsz át, amely sok szempontból akkor is egyedül les, ha a cég tervei szerint milliók zúdulnak rá a szerverekre.

Először is, a játék teljesen más hangulatot kínál mind a Sithek, mind a Jedik szemszögéből. Más típusú küldetések, más jellegű bánásmód, eltérő színvonal és megannyi kisebb-nagyobb eltérés lesz majd, amelyeknek köszönhetően tényleg nem lesz megfeleltethető egymással a két oldal. A kasztok tekintetében is miniforradalomnak vagyunk szemtanúi: a két frakció négy-négy kasztja exkluzív az egyes oldalaknál, és így képességek, fejlődési lehetőségek tekintetében is igencsak eltérő lesz a frontvonal két oldala. És bár az egyes kasztok viszonylag könnyen fejleszthetők egy-egy általánosan elfogadott MMO-konceptió (pl. tank, gyógyító, sebzésre koncentráló dps irány) felé, a rengeteg fejlődési és specializációs lehetőség miatt ez csak egyike lesz a megannyi választásnak. Egy csempészből ugyanúgy lehet Han Solo-jellegű nagypofájú, magát minden helyzetből kidumáló fickó, mint lopakodó orgyilkos vagy épp profitheas kereskedő.

Már csak azért is, mert karakterünk maga mellé vehet olyan nemjátékos karaktereket, akik kiegészítik tudását. Őket lehet cserélni, de ha egyvalaki mellett kitartunk, az meghálálja

■ Lapzártánk előtt két órával érkezett a hír: csak 2011 elején jelenik meg az Old Republic. Mindegy, diszkvalifikálni nem fogjuk...



a bizalmat: új küldetéseket adhat, és adott esetben még el is csábíthatjuk, minden ilyen jellegű lépéssel új képességeket, bónuszokat elnyerve. De ugyanígy el is ronthatjuk a kapcsolatunkat velük: extrém esetben élethalál-harcot kell majd vívniuk ellenük.

Minden karakterkaszt saját küldetésvonallal fog rendelkezni a több ezer általános küldetés között, valahogy úgy, mint a Lord of the Rings Online-ban. Azzal az eltéréssel, hogy itt csaknem mindig lesz választási lehetőségek, és ezek bizony az MMO-szokásoktól eltérően permanensen lezáruló lehetőségeket jelentenek. A sztori egésze elképesztően hosszú lesz: már másfél éve is több küldetés és szöveg volt a játékban, mint a korábbi BioWare-játékokban összesen, és azóta a 12 állandó és megannyi részmunkaidős író további kötetekkel gazdagította a világot. Mindemellett minden, így saját karakterünk is szinkront kap, mint meg egy olyan párbeszéd-rendszert, mint amit a Mass Effectekben is láthatunk.

Ja, és azt el is felejtettük hangsúlyozni, hogy ez ugye egy MMO-játék lesz, több ezer ember által irányított karakterrel a közelünkben, akik ugye mind-mind új élményekkel, esetleg trófékkal gazdagíthatnak minket. Ugye nem csoda, hogy ennyire várunk rá? ■

Medal of Honor

A trónról lebukni senki sem szeret. Különösen nem akkor, ha ott éveken át biztosított helye volt. A Medal of Honor-sorozat esetében ez pedig több mint helytálló, hiszen a '99-es debütálás – bár egy kifutóban levő platformon történt meg – egy olyan

témába tenyerelt, ami reneszánszát pont akkor kezdte élni. Hogy miért is, ■ egyértelmű: ■ filmszínházakat elképesztő effektekkel, hihetetlen realitáserzéssel és lenyűgöző drámaisággal ostromló Ryan közlegény megmentése után mindenki a második világháborút akarta feldolgozni.

2010 ADATLAP
 kiadó: electronic arts
 fejlesztő: aspiro
 platform: pc, ps3, x360
 megjelenés: október

A Medal of Honor jókor volt jó helyen, jó támogatással, jó elképzelésekkel, Spielberggel, mint tanácsadóval. A siker és a dömping onnantól kezdve gyakorlatilag elkerülhetetlen volt, a csúcspont, a 2002-es Allied Assault nyolc év elteltével is több szempontból etalonnak tekinthető. Innentől fogva viszont megindult ■ lejtmenet, az ázsiai hadszínteret rendesen feldolgozni és kihasználni képtelen Rising Sun után már sem a Pacific Assault, sem ■ későbbi Airborne nem tudta megközelíteni sem az aranykorszakot. Nem csak azért, mert ■ téma addigra kifutott és nem csak azért, mert a minőség terén tett elvárások sem teljesültek, hanem mert a család közben kettészakadt. A korlátokat megelőző 2015 nevű brigád zöme távozott, 2002-ben megalakult az Infinity Ward, a többi pedig – a világ legelhasználtabb szövegével élve – történelem. A Call of Duty státusza és érdemei vitathatatlanok, a Modern Warfare-vonulattal végérvényesen a stílus csúcsára költöző sorozat megszorongatása pedig látszólag lehetetlen feladat – de az EA nem éppen az a kiadó, aki hajlamos könnyen feladni. Főleg nem, ha ilyen magas a tét, és ha ilyen alapokra lehet építeni. Ahogy megtette annak idején a Battlefield is, úgy megtette most a Medal of Honor is. Pörget egy hatalmasat az idő kerekén, hátrahagyja a második világégetést és nem fiktív, hanem valós és még mindig aktuális csatateret választ – irány Afganisztán és a gerillaháború.

HAT NAP (NEM) FALLÜDZSÁBAN

A Medal of Honor témaválasztása roppant kényes és kétélű dolog: játékosai szempontból nem csak dicsérendő, de elvárt is, ■ modern környezet használata 2010-ben már alapkövetelmény. Am az afgán háború túlságosan friss, hisz az útközetek jelenleg is zajlanak, katonák tizeirei vívják nap mint nap élet-halál harcukat ■ médiában barbárnak bemutatott ország-



ban. Afganisztán éppen ezért egyáltalán nem volt eddig keleendő, sem a filmek, sem a játékok terén. Egyedül próbálkozó a közelmúltban az Atomic volt: a Six Days in Fallujah a hatnapos fallüdzsai útközetet dolgozta volna fel, azt a harcot, amely a vietnami háború óta az egyik legintenzívebb küzdelem volt, majdnem 1000 civil és legalább 1500 katona halálát követve. Ezt feldolgozni (vagy legalábbis megpróbálni) bátor vállalkozás volt, ám az Atomic nem számolt a közvélemény kirohanásával, a sok esetben alaptalan, mégis túlságosan erős negatív véleményekkel. Az eredmény? A kiadó Konami visszahozott, az Atomic pedig ■ csőd szélére került.





Az EALA ezt a hibát viszont nem követi el, már ■ fejlesztés első, tervezési szakasza óta aktívan együttműködik a hadsereg Tier 1 csoportjával. Nem hallottál még rólok? Semmi probléma, akkor jól végzik a dolgukat. A Tier 1 nem kémeből áll, hanem a katonaság krémjéből, azokból az extrémén jól képzett fegyveresekből, akik a lehető legrizikósabb missziókat vállalják el, csendben dolgoznak, kerülnek a feltűnést és akár órák alatt is elvégeznek azt, ami sokaknak napok alatt sem menne. Szerepük ■ játék formálásában az EALA szerint vitathatatlan: nem csak tanácsokat adtak az öltözetek, ■ fegyverek és ■ harc intenzitásának hitelessége terén, de esetenként még komplett részek is átkerültek történeteikből, a valóságból ■ játékba.

Ez pedig egyértelműsíti azt, hogy ■ Medal of Honor több szereplőn át mutatja be a hatalmas, grandiózus kampányát, valahogy úgy, mint teszi azt ■ Call of Duty-szerű is – csak itt nem akkora léptékekben. Az afganisztáni helyszín fix, az országon túla egyetlen küldetés sem nyúl. Ez azonban nem jelenti azt, hogy ■ kampány ne lenne változatos – Afganisztán hatalmas ország, komoly magaslattal és esetenként szinte teljesen eltérő éghajlattal, így a MoH nyugodtan megteheti azt, hogy az egyik küldetésben még a sivatagban üldözi a felkelőket, ■ következőben viszont már egy hóval borított hegycsúcs tetején kalandozik. A katonák viszont nem szuperhősök, éppen ezért nem is várható el tőlük, hogy olyan dolgokat tegyenek, amikre a valóságban nem lennének képesek – egyikük nem képes példának okáért arra, hogy egyedül nyerve meg a háborút. A feladatok többsége ezért nem is epikus ostromokból vagy lenyűgöző száguldásokból áll, feladataink nagyrészt túsztüntetésről, terroristák vadászásáról szólnak.

SÓLYOM VÉGVESZÉLYBEN

Am az arzenált ez nem korlátozza le, a sorozat újragondolása nem csak az alapvető részeket alakítja át, de sokkal nagyobb szerepet oszt a járművezetésnek is. Ráadásul azok közvetlen használatát erőlteti, így a harci helikopternél nem a gépjármű üzemeltetése járul a játékhoz, hanem a tényleges vezetés – ■ kampány során a terepjáró és ■ quad használata már biztos, sőt, a légi bombázás is, de meglepetések azért még akadhatnak. Fegyverek terén ■ kínálat mennyisége és összetétele nem ismert, annyi biztos csupán, hogy ■ harcra ténylegesen használt puskák, géppisztolyok és karabélyok mind elérhetőek lesznek, olyan pontossággal osztva a sebesüléseket és a halált, ahogy az elvárható tőlük. A Medal of Honor számára ■ legnagyobb újdonság a késelés bevezetése: a közelharc létfontosságú a lopakodásra alapozó küldetéseknél, ahogy a sprintelés is. A Modern Warfare-rel való hasonlóság vitathatatlan és tagadhatatlan, ■ EALA pedig van annyira okos és tisztességes, hogy bevallja, milyen irányba is tartanak és miért.

Éppen ezért ■ sem meglepő, hogy a realitásba hajtó, de azért filmszerű akció rengeteg előre meghatározott jelenetre épül. Színpadok vezélik ■ ellenfelek mennyiségét, a harci stílusukat és azt, hogy a térkép egy adott pontján pontosan mit is csinálnak. Ez se nem újdonság, se nem feltétlenül negatívum, 2010 derekán is többnyire csak így lehet elérni egy bizonyos hatást. Azt, hogy ez hogy is fog elcsúszni már más kérdés, a Modern Warfare magas nehézségi fokán túlságosan is bizonytékintást nyújtott a működési mechanizmusába, néha már ténylegesen frusztráló módon kezelve a triggereket. A MoH ezt a hibát nem

szerezné elkövetni és ■ tervezési fázisban volt annyi idő erre, hogy elérjék, ez ne jelentsen problémát – így újratemelődd ellenfelek sem lesznek. Az intenzitással mindenesetre nem lesz gond, ■ küldetések és ■ helyzetek feszesekek, gyors és megfontolt lépésekkel könnyedén legyűrhető az ellenállás, ■ pontatlan lövéseknek viszont ára van – a falakról tisztességes mennyiségben lemálló vakolat mellett esetenként még ■ fényforrás eltűnése is problémát jelenthet, ilyen esetekben jön igazán jól az éjjellátó szemüveg.

Főleg, mert ■ Medal of Honor nagyon szép. Ugyan jelenleg úgy tűnik, hogy ■ képfirésztés terén nem tudja utolérni ■ Call of Dutyt, cserébe viszont sokkal részletesebb környezetet és annál is kidolgozottabb karaktermodelleket kínál, nagyobb léptékű és szellősebb helyszínekkel. Ez különösen a járműves szakaszok esetében látványos, ahol a helikopteres száguldás alatt még a horizont távoli részén végighúzóddó hegyvonulatok is kivehetőek. Nagyobb kérdője a multiplayer komponens: a Battlefield Bad Company 2 a taktikusabb, erősen járműközpontú harcra vágyók igényeit elégíti ki, a Medal of Honor pedig gyaníthatóan az egyszerűbb öldöklés felé mozdul el, megpróbálva megszorongatni az e téren szinte verhetetlen Modern Warfare-t. Az előjelek biztatóak, a többszereplős módot a témában szakértő DICE jegyzi, így olyan nagyon mellényúlni talán nem fognak.

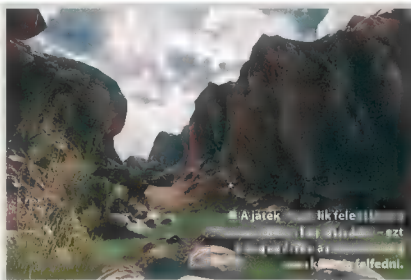
Főleg azért, mert ■ Medal of Honor az össze tervezett startja ellenére még jó ideig nem akar sokat mutatni magából. Még rengeteg ■ kérdője, még rengeteg ■ lehetőség olyan újdonságok bemutatására, melyek a Medal of Honor elérheti a célját – visszaszerezni az FPS-ek trónját, megmutatni az időközben felcsiperedett gyerekek azt, hogy ■ papa miket is tudott a fénykorában. ■

2011 TOPLISTA

Tíz játék a jövő évből

Hisz! tuti nem jelennek meg ide...

- 1. **Dishonored**
- 2. **Final Fantasy XIII-2**
- 3. **Fallout Online**
- 4. **Doom 4**
- 5. **StarCraft 2 – Heart of the Swarm**
- 6. **Mirror's Edge 2**
- 7. **Modern Warfare 3**
- 8. **Metal Gear Solid Rising**
- 9. **Dead War 2**
- 10. **American Ninja – Alice 2**



Rage

Az ■ most valami igazán újat akar mutatni: eddigi játékaik mind egy üres világban játszódtak, melyek már első ránézésre is csak azért készültek, hogy minél izgalmasabb élményt adjanak a játékos karakterének. Ennek most vége, hisz a Rage

egy élő világ lesz, telis-tele furcsa karakterekkel, őrzőrázó mutánsokkal, nélkülünk is zajló csepegtetékkel. Olyannyira igaz ez, hogy a játék elején karakterünk nemhogy nem a szokásos terminator-jellegű szuperhős pár megatonna anyaggal ■ tulajdonában, de még az a szörnyű csúfság

is megcsikar, hogy életfenntartó burkából kímásza egy egyszerű gazda fogja kimenteni két koszhodt bandita karmai közül. És innen csak lefelé visz ■ út...

Mert hogy név nélkül hősünk eredetileg egyike volt ■ Föld legértékesebb embereinek, egy kiválasztott, akit atombiztos bunkerben tartottak "jobb időkre", mielőtt egy meteor kipusztítással fenyegette az emberiséget. Az élet azonban mindenkit megviccelt: ■ meteor tényleg tönkretette a civilizációt, viszont ■ katasztrófát rengetegen túlélték: morcos emberek és még morcosabb mutánsok. Kialakult egyfajta Mad Max-Fallout keverékvilág, amelybe mit sem sejtő Csipkerózsikaként csöppenünk bele.

Aztán, ahogy az lenni szokott, egyre jobban megismerjük az Arizonán idéző környéket, megismerkedünk a városokkal, a mutáns bázisokkal, fegyvereket és vagyon gyűjtünk, majd nekiállunk teljesíteni főkalandunkat, ami nem más, mint... oké, ezt az id még titokban tartja, de az addig vezetett út amúgy is hosszú lesz, akár húsz-harminc óra is.

Ez már csak azért is megtörténhet, mert a Rage egy szabadon bejárható világot kínál. Igaz, mindenütt ellenfelekbe, és sokkal ritkábban barátokba botlunk, töltött pisztoly, gépfegyver és shotgun nélkül még a szemetet sem lehet kivinni. Kicsit hasonlít a dolog a Borderlands

világára, hangulatára – azaz az eltéréssel, hogy itt emberek és mutánsokon kívül szörnyek nem lesznek, ráadásul a vezetés sem lesz olyan idegesítő. Mert hogy itt vezetni is kell majd, méghozzá ■ saját kezűleg épített kis homokfutót. Mivel ■ versenyeken nem tilos ■ aljaskodás (a szabadban megannyira sem), célszerű gépfegyverekkel és aknapakoló alkalmatos-sággal felszerelni a verdákat. A megerősített páncélzat sem árt, és persze a turbózás sem egy rossz dolog. Remekül hangzik, ugye? Nos, ehhez pénz kell, vagy ezek híján tervrajzok és rengeteg nyersanyag. Utóbbiak segítségével amúgy fegyvereket, löszereket, de még gránátjainkat is megbuherálhatjuk, erősebbé tehetjük. Az olyan extrák építéséről nem is szólva, mint ■ távirányítható kocsik (bombák szállítá-sához), vagy a gépfegyverrel felszerelt robotpók – talán a legpoénosabb cucc ■ eddig bemutatottak közül.

Mivel id-játékról van szó, a multiplayert is kiemelten kezelik, de részleteket azon túl nem tudni, hogy lesznek ■ gyalogos öklöklésre és a versengésre kitalált verseny-számok is. Különben is sok még a titok, és ■ kavarást csak erősíti, hogy ■ Bethesda (pár hónapja az id tulaja) megvette a játék kiadási jogait az EA-tól. Összel mindeneset-re ■ id megint bizonyíthat: azt, hogy képe-sek haladni ■ korrál, nem csak technológiai, de más szempontokból is! ■

2010 ADATLAP

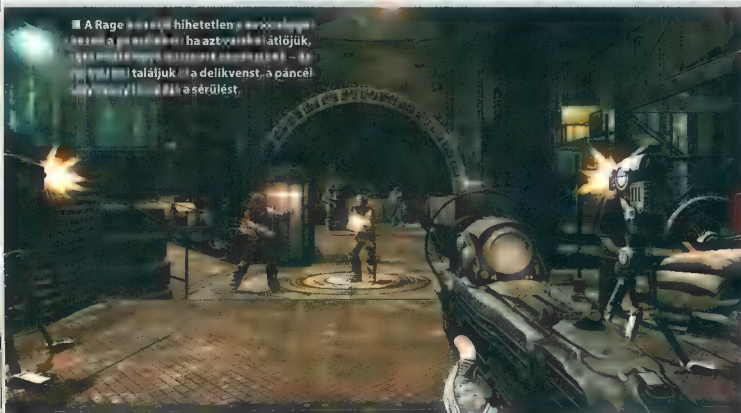
átadó: **bethesda**

fajlesztő: **id**

form: **pc, ps3, x360**

megjelenés: **október**

■ A Rage ■ hihetetlen ■ ha azt ■ stíljuk, ■ találjuk ■ a delikvenst, a páncl ■ a sérülést.





God of War 3



és persze újdonságokkal, ilyen a faltörő kos készítése egy ellenfélből – a delikvens testét megragadva izléses tömegoszlató fegyver kreálható belőle. Ez persze nem az egyetlen új mozzdulat, Kratos kellektára ismét bővül, akár új fegyverrel is. A Cestus kesztyű, amely oroszlanfejet mintázva simul rá a ökölökre, mértes maifaszkát osztogat az arra érdemeseknek. A hatás magáért beszél, a God of War 3 minden eddiginél brutálisabb kivégzések, támadások sorával tarkítja a kaszabolást, szinte mindent befestve vagy vörössel, vagy a kinyírt belsőségekkel.

Kratos ennél viszont agilisabb, félelmetes csábereje nem csak a nőkre, de a görög mitológia méretesebb lényeiére is kiterjed. Ami lehet, hogy a szenvedőnek nem túl jó, a játékosnak viszont annál inkább: egy kölköpszot meglovagolva könnyű és látványos pusztítással intézhető el egy méretesebb sereg is. A „lovaglás” rendkívül élvezetes, a hatalmas karokkal való csapkodás érezhetően monumentális erejű, a lassú cammogás pedig csak fokozza az amúgy is az egekbe szökő hangulatot. Ráadásul nem ez az egyetlen lehetőség az alternatív közlekedésre, az Olümposz felé vezető út nem csak rögös, de néha extrémén látványos és rizikós is: Ikarosz szárnyain repkedve olyan oldalról ismerhetők meg a ókori Görögország, melyre még nem volt korábban lehetőség. ☐

Az előző generáció definitív játékaik közé a God of War nem besorolni balgaság lenne – olyan hiba, amit elkövetni eddig senki nem mert és gyaníthatóan nem is fog. Az első rész ismeretében ok nem is lenne rá, hiszen a God of War maga volt a meglepetés,

az alacsonyra belőtt elvárások többszörös túlteljesítése. Két (plusz egy) felvonásos tunkolás a görög mitológiában, a fantasztikus lényekben, az epikus összecsapásokban és persze a nagy töcsákba csordogáló vérben. A hack'n slash műfaj fejlődését talán újjairó és új irányba terelő széria

nagyon régóta készül a trilógia lezárására, az istenek korszakának vége pedig már itt kopogtat az ajtón, pont akkor, mikor sokan már a pokol bugyiraiba merülnének.

A God of War 3 sok lényegi fejlődést felmutatni nem képes. Ez egy olyan sorozat esetében egyáltalán nem meglepő vagy váratlan, ami már szinte elsőre tökéletesített mindent, amit csak tudnia kell és csak itt-ott toldotta meg azzal, amire még szükség lehet. Például a epikusági faktorról, amit ezúttal az egekig tornáztak. Az Olümposz ellen sereget gyűjtő, továbbra is csak üvöltve beszélő Kratos most az isteneket szeretné kardjára hányni. Nem egyet, hanem az összeset Poszeidonnal és Zeusszal. Meglévő arzenáljával

2010
ADATLAP
kiadó: Sony
fejlesztő: Sony Santa Monica
platform: PS3
megjelenés: március

Minden idők egyik legdurvább különleges kiadása a európai God of War 3-hoz készül. Pandora szelencéjében a játék mellett megkapjuk a két felújított PS2-es elődöt, egy zenét CD-t, művészeti albumot, letölthető extrákat.



Heavy Rain

Amikor végre megérkezett a Heavy Rain kipróbálható verziója a szerkesztőségbe, a környékről gyakorlatilag mindenki a tévé köré gyűlt – a hónapok óta zajló kampányom („ez lesz majd az igazi Sony-nagygyógyú!”) működött. Aztán, ahogy haladt előre a

történet, és még mindig nem tűntek elő fegyverek, vagy egyáltalán, nem jött semmiféle akció, úgy tűnedeztek el a türelmetlenebb népek. Igen, egy dolog biztos: a Heavy Rain nem egy tucajtévé, amely mondjuk néhány új fegyverrel, különösen okos ellenféllel vagy atombombákkal akar

kitűnni társai közül. Nem, ez bizony a kalandjátékok evolúciójának következő állomása – és egyben egyike az első, tényleg felnőtteknek készült játékoknak.

FESZÜLTSG, VÉR NÉLKÜL

Felnőtteknek készült, de ez nem melleket vagy vért jelent. Igaz, mindkettő szerepel a Heavy Rainben, de sosem erőltetve. Olyan értelemben felnőtt, komoly játék, hogy olyan érzelmi szálatok pendít meg, amelyeket a játékok eddig megközelíteni sem mertek. Szülői szeretet, kapcsolatokat széttepő fájdalom, magatehetetlenség, szenvedélybetegségek, teljes értetlenség – ilyen, és ehhez hasonló hangulatokban lehet részünk a játék során.

No de miről is szól a Heavy Rain? Egy sorozatgyilkosról, aki gyermekeket rabol el, akiket aztán pár nap múlva holtan találunk. Nyom helyett mindössze egy origami-madár van a testük mellett, a cseppet sem vidám eseményt pedig csak még baljósabbá teszi a környéket hetek óta „terror” alatt tartó esőzés és a látszólag sehová nem tartó nyomozás.

Persze nem rögtön itt indulunk: a viszonylag rövid fejezetekre osztott játék (volt, amelyik csak három-négy percig tartott, mások fél órásk is lehetnek; és legalább 80 ilyen lesz!) napfényrel és boldogsággal indul: Ethan Mars, a sikeres mérnök tölti idejét két gyermekeivel, majd imádott feleségével. Az idilli környezetben megtanuljuk az elsőre kicsit szokatlan irányítást (előre haladni például a R2-vel lehet), a gombok ritmikus, vagy épp

időzített megnyomásával végrehajtható feladatokat, a környezet manipulálását a jobb oldali analóg karral. Gyakorlatilag minden magától értetődő, ráadásul ezt a rendszert remekül használták ki: amikor a karakter retteg, vagy épp drog-elvonási tünetek gyötrik, a kijelzett ikon rezege, extrém esetben teljesen felismerhetetlenül; amikor valami bonyolult dolgot hajtunk végre (mondjuk egy vizes-sáros emelkedőn kapaszkodunk fel), egyszerre két-három, direkt kényelmetlenül kiválasztott gombot is nyomva kell tartanunk.

NÉGY ÚT

Az idilli bevezető fejezet hamarosan katasztrófába torkollik: Ethan és családja a



Nem tudni egyelőre, hogy a játék sztorijának szempontjából fontos lesz-e, avagy csak a karaktereket színesíti, mindenesetre mind a négy hősünk rendelkezik valami egészségügyi gonddal. Ethan ugye álmából ismeretlen helyeken ébred, Madison inzomniás, Shelbyt valami nagyon durva asztma gyötri, Norman pedig a egész világ előtt próbálja titkolni drogfüggőségét.



plázába indulnak bevásárolni, de kisebbik gyermeke elveszik a tömegben. Késésgyelesen keressük a több száz vidám vásárló tengerében – tényleg, sokkal feszültebb volt mindenki a tévé és a PS3 előtt (főleg a szülők), mint mondjuk egy durva Call of Duty-pillanatban –, de mikor végre kint, a sugárúton megtaláljuk, nem tudjuk megmenteni: egy autó elúti. Ezek után vált a kép, és a következő fejezet már később játszódik. A környezet, a hangulat, de még a színvág is kifakul, nagyjából a Se7en stílusát veszi fel.

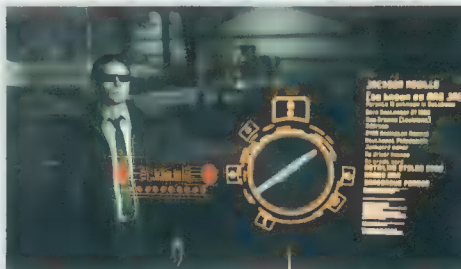
Az előzetes verzióban semmilyen kommentár, leírás, átvezetés nem volt a fejezetek között – és erre tulajdonképpen szükség sincs. Ez a minimalista megközelítés tökéletesen működött, pár pillantás, arckifejezés és fíntor elég, hogy mindent megtudjunk. Hogy Ethant elhagyta a felesége. Hogy egyetlen megmaradt fiúk mélyesen depressziós. Hogy a tökéletes családnak vége – gyakorlatilag Ethan szólni sem bír fához – sok elfojtott érzelem miatt. Az est kinszenvedésben telik el – főleg, ha nem találjuk meg a gyababújságnál sírva követelt plüssállatot – és az ébredés sem jobb: a Heavy Rain első igazán játékszerű pillanatában Ethan az éjszaka közepén, magányosan, lakásától messze tér magához! Nyilván mindenki azonnal arra asszociál, hogy ő az origami-gyilkos – de igencsak meglepődünk, ha ez a blőd, a játék első felőrlőjében felmerülő gondolat végül helytállóan bizonyul.

De persze nem Ethan az egyetlen szereplő. Igaz, a előzetes verzió azt sugallja, hogy fontosabb, mint a többiek, hisz a csinos újságírócsaj, Madison csak egy, Shelby, a kivenhető magándetektív pedig csak két fejezetben mutatkozott be. A negyedik központi figura Norman, az FBI alkalmazottja. A négy ember eleinte nem ismeri a többit, nem is tudnak a másik három létezéséről – de a szálak, az események mind-mind az origami-gyilkos felé terelik őket.

MI EBBEN A JÁTÉK?

Sókan, videók és képek megtekintése után úgy nyilatkoztak a programról, hogy csak egy hosszú QTE, azaz amikor felvillan a képernyőn egy gomb, azt megnyomod, és ezt kell ismételnél a játék végéig. Bizonyos mértékben ez igaz is, de három érvem is van ennek megcáfolására. Egyfelől ott vannak a küzdelmek: Norman küzdelme egy behemót fickóval, vagy Madison viadala félálomban felbukkanó üldözőivel. Ezek hosszú, több perces, remekül megkoreografált jelenetek, és ugyan itt is a gomb nyomogatásán, a kar húzgatásán van a hangsúly, de ez azért annyira nem különbözik egy verekedős játéktól. Oké, nem állítom, hogy itt csak tizedannyi szabadságunk is van, de itt akkor sincs gond, ha mondjuk egy-két, vagy akár öt-hat gombnyomást is elrontunk. Persze ha kritikus helyzetben tesszük, elhaláloztunk, de egy verekedést több százféleképpen lezavarhatunk, függően attól, hogy melyik védekezés, támadás, vagy félreugrás nem sikerült.

A második ok, ami a maratoni QTE fölé emeli a játékot, az az, hogy itt rengeteg műlik a játékos gondolkodásán is. Minden helyzetet rengetegféleképpen meg lehet oldani, ahogy az életben is millió lehetőség kínálkozik napról napra. A gyermekre vigyázó Ethan dönthet úgy, hogy ráveszi gyermekét a tanulásra, de úgy is dönthet, hogy nem akarja magát még jobban megutáltatni. Készíthet neki enni, próbálhat beszélgetni vele, elparancsolhatja a tévé elől, elmehet a tervezőasztalhoz dolgozni. Van egy, az anya által kitűzött feladatlistánk, és teljességgel rajtunk múlik, hogy ebből mi valósul meg. És bár pont ezen cselekedeteink nem feltétlenül lesz következménye, rengeteg másik esetben kihatunk későbbi fejezetre.



Norman egy különleges kütyűvel bír: a számítógépébe és a kesztyűjébe épített számítógéppel térben látja a különféle nyomokat, melyeket adatbázisával rögtön ki is tud elemezni. Így – kicsit a Batmanben látottakhoz hasonlóan – követhet vörnyomokat, elemezhet gumimintákat, kémiai anyagokról tudhat meg mindent, vagy egyszerűen levehet ujjlenyomatokat.

Shelby egy tanút próbál kihallgatni, és egyáltalán nem biztos, hogy végül bármilyen értékes tudnivalóval távozik. Ugyanigy: Norman konkrétan nyomoz, egy high-tech kütyűvel gyűjtve adatokat. Elegendő egy vérmókot kihagyni, és lehet, hogy a rendőrsőrsőn már nem tudunk összerakni egy logikai képet.

A harmadik ok talán a legfontosabb: a QTE fűrge ujmozdulatainkra épül – a Heavy Rain viszont eszünkbe és érzelmünkbe hat. Megremülünk, amikor Madison lakásában a szemed sarkából mozgást pillantasz meg, te érzed rosszul magad, amikor egy meggyilkolt gyermek anyját próbáls kihallgatni, a torkodban dobog a szíved, amikor egy építkezésen az életedért küzdesz egy aprító felé tartó kocsiiban.

Tény, nem való mindenkinek. Akinek azonban jól jönne egy gondolkodós, érzelmekre is kiható játék, az ne keresse tovább: a Heavy Rain egy hónap múlva a boltokba került.

2010 TOPLISTA

Tíz elvont csoda

Ami csak a fúcskosságba bukókat bűvöli magja el

➤ Greed Corp. (st, ps3, xbla)

➤ 3D Dot Game Heroes (ps3)

➤ Mighty Bear (st, xbla)

➤ Ghost Trick (ds)

➤ Urob 2 (wii)

➤ Cho Zullia Cove (psp)

➤ Fez (st, xbla)

➤ Fruity Dreams (wii)

➤ Cupo Michay (wii)

➤ The Misadventures of P.B. Winterbottom (xbla)



World of Warcraft Cataclysm

Bár a World of Warcraft eredeti designerei már mind a cég következő MMO-játékán dolgoznak, a játékok nem hagyták rossz kezekben: feltörekvő, fiatal designerek dolgoznak a harmadik, Cataclysm című kiegészítőn. Ez pedig nevéhez méltóan mindent

felforgat – ráadásul alaposan kibővíti az új játékosok lehetőségeit is.

Mert hogy katalizmával indítunk: a gonosz Deathwing furnárykodásának hatására a föld, levegő, víz és tűz síkjain rabságban tartott elemi szellemek kiszabadulnak,

aminek hatására egyfélélt változatos környezetben játszódó új instance-okat kapnak a veterán játékosok, másrészt pedig Azeroth megszokott világa is teljesen átalakul, új élményeket kínálva rutinos és új játékosok számára is. Az eltérő vidékek alaposan megváltoznak: lesz, amelyik eltűnik, mások több részre bomlanak. Lesz olyan terület, amelyet víz önt el, másoknál pedig vulkánok és lávapatatok jelentenek új veszélyeket – de általában változás, hogy repülő hűtőszármak immár itt is használhatjuk.

Játékmenet szempontjából is lesznek új dolgok, kezdetnek például két új játszható faj is megjelenik: a hordánál a apró, zöld és gonosz goblinok, a szövetség oldalán pedig a humanoid farkaslények, a worgenek lépnek be a buliba. A karakterek szintjüket ezúttal ötél, 85-re növekszik, de a pusztá szintbeli fejlődés mellett új dolgokat is elsajátíthatunk. Minden karakter megtanulhat például régészkedni, ezzel természetesen tápos cuccokat, drágán eladható nyersanyagokat lehet szerezni. A Path of the Titans nevet viselő további lehetőséggel pedig hét úton specializálhatjuk tovább a maximális szintet elért hősünket.

A veteránok szórakoztatása érdekében minden eddigi kiegészítőnél több lesz a tartalom a maximális szinten játszóok számára: tucatnyi új kisebb-nagyobb instance vár majd mindenkit, nem is

beszélve olyan régi területek újjrakreálásáról, mint amilyen Shadowfang Keep vagy a Deadmire – ezek mind-mind kínálnak majd hardcore fokozatot is. Ezek mellett a PvP is nagy figyelmet kap, vadonatúj, minden eddiginél több stratégiát kívánó különálló pályák és „world PvP” helyszínek jelennek meg. Igaz, megjelenési dátum még nincs, de a tizenhárommillió aktív játékos közül nem sok lesz, aki elégedetlenkedne ennyi újítással... ■



The Last Guardian

Csoda a tömegtermelés lapvidékén. Ismét alkot Fumito Ueda, napjaink talán egyetlen videojáték művésze – akármennyire tagadja is ő ezt. Az Ico és a Shadow of the Colossus kevés kategóriába zúfolható be, egy tulajdonságuk viszont közös:

a szerialitás. És persze felvethető még a maradásról, a kultikusság, az utólrhetetlenség. Hova lehet lépni ilyen pedigrelve, egyáltalán mi jöhet szóba? Egyesítés – az Ico és a Shadow of the Colossus kart karba öltve lépnek át az újgenerációba.



A Last Guardianról hosszasan értekezni lehetetlenség, az aktuális játékkal kapcsolatban mindig is előszeretettel titkolózó Team Ico még a megjelenés évében (előleg) se nagyon szeretne részletekbe bocsátkozni. Annyi biztos csupán, hogy a főszerepben egy névtelen fiú és (jobb fordítás nem lévén) Toriko, a griffszőrű védelmező áll. És persze a helyszínek, az Ico égbe nyúló, a óceán által nyaldosított sziklára épült kastélya is visszaköszön. Ha nem is konkrét helyszíneket, de iránymutatóként a stílus terén mindenképp, a Team Ico nagyon jellegzetes, kissé azték, kissé európai, kissé fiktív kulturális gyökerei úton-útfélen visszaköszönnének. Hogyan lehet egy szinte teljesen dicszelen, már-már bántóan nyers kőkoloszsus olyan részlet gazdag és hangulatos? Nyilván máglával, azzal a varázscsecsettel, mellyel meglevelelend az Ico grandiózus kastélya, amivel a Shadow of the Colossus temploma várta a vándort és szerezmet.

A páros célja és motivációi nem ismertek – a fiú és Toriko viszont biztos, hogy nem az egyetlen, aki a világot járja, hiszen a templomok és épületek mélyén örök strázsálnak. A Last Guardianban egyelőre nem úgy tűnik, hogy komolyabb harcjelentet várhatóak, elvégre milyen eséllyel forgatna kardot egy gyerek jól képzett katonákkal szemben? Itt jón képbe



Toriko, aki nem csak hatalmas magaslatokba tornászta fel társát, de esetenként még oda is csap annak, akinek kell, eltakarítva minden akadályt a továbbjutás elől. A Last Guardian hangulata továbbra is megfoghatatlan, a Team Ico e téren még mindig verhetetlen. És tulajdonképpen minden szempontból, Toriko és a kölyök kapcsolatából csak úgy sugárzik az értelem és a szeretet, csupa olyasmi, ami játékokban csak ritkán szerepel. A Last Guardian nem csak 2010, de a generáció talán legfontosabb játéka is. És igen, ezt már most bátran le lehet írni! ■



RED DEAD

REDEMPTION

Hálátlan téma, a legkisebb mértékben sem méltatlan megvalósítással. ■ témában évenként maximum két játékot felmutatni képes western stílus ■ utóbbi években rezesszanszt áéí – rendben, egy kis túlzással. Az előző hardvergenerációból



Dead Redemption után garantáltan sosem lesz ugyanolyan a vadnyugat – kalandozás az alvilágban annak mestereitől, bő száz évvel a GTA-k előtt.

A Red Dead Redemptionnek jót tett a csúszás, ■ eredetileg 2009 őszére várt lövöldözés a plusz idő alatt elnyerte végleges formáját. Ami továbbra is adott: fordulatos – ezúttal a huszadik század legelső éveibe ágyazott – történet bosszúállással, mexikói lázadással és úton-útfelelén megbúvó gazfickókkal, három hatalmas területtel, változatos küldetsekkel és morális döntésekkel. A Red Dead Redemption igazán nyílt játék, ahol a szabad barangolás alatt bármi megtörténhet: banditák csaphatnak le az út széléről, hűsra éhes prérifarkasok ugorhatnak elő a bokorból, fejevadászok próbálhatják megkeresni kenyerüket.

Az, hogy mikor és mit teszel csak rajtad áll. Minden város, minden helyőrség, minden tanya tartogat valami meglepetést, legyen ■ ■ történehez szorosan kapcsolódó misszió vagy épp a helyiek megsegítése. Esetleg ■ ismert bűnözők levadászása, hisz John Marstonként nem csak a törvényt, de a saját bankszámlád is szolgálhatod. A nehezen megszerzett pénzért elkölteni igencsak könnyű, a RDR hatalmas fegyverarzenált kínál megvásárlásra, ■ kor

összes fontosabb pisztolyát és puskáját felvonultatva. Használni ezeket nem lesz nehéz, az emberes mennyiségű harc során mindegyiknek szerep jut, főleg a váratlan helyzetekben – ■ dinamikus generált mellékküldetések véletlenszerű jelleggel tűnnek fel a poros vadnyugaton, megadva a lehetőséget egy elszórt rab felkutatására, egy bajba került karaván megsegítésére; vagy épp annak elpusztítására. A következményekkel járó morális döntések szerepeltetése 2010-ben lassan már alapkéké, a RDR pedig e téren is tudja a kötelezőt – és még sokkal többet.

És tulajdonképpen mindenhol ez a helyzet: a Rockstar már több mint tíz éve bizonygatja játékaival, hogy ért a világok és ■ azt benépesítő szereplők hiteles ábrázolásához, de ennyire életszerűen, ennyire látványosan és ennyire tartalmasan tán még sosem álmotak. És ez pontosan az az álom, amiből ■ ember nem szeretne felébredni! ■

■ Red Dead harcrendszere a GTA4-ben látottakra épül, csak modern formában jelenik meg: a fedezékek használata könnyebb lesz, életerőnk pedig magától regenerálódik vissza





Final Fantasy XIII

Megdöbbenés. Hitetlenkedés. Sőt, csalódás! Nem olyan rajongói visszajelzések, amelyekhez a Square Enix hozzászokott az elmúlt év(tized)ekben, főként nemzslóshajójukkal, a Final Fantasy-szériaszámított részeivel kapcsolatban. Most viszont bőven

volt ebben részük, mert hiába volt a FF13 az év egyik legjobban startoló játéka Japánban, a ma már közel kétmillió vásárló egy része elégedetlenkedik.

VÁLTOZÁSOK KORA

Ma már szinte csodaként említve kell kiemelni, ha egy fejlesztőcsapat mer radikálisat újítani, de a Final Fantasy-sorozatot mindig is a változás élte. Ebbe belefért néhány furcsa, később sosem alkalmazott megoldás (például ■ FF2 fejlődési rendszere vagy ■ FF8 varázslatszívó megoldása), de az biztos, hogy minden rész rengeteget változott. Igaz, a korai, 2D-s epizódokban ez csak a harcrendszer alakítását jelentette, de az utóbbi évtized epizódjaiban gyakorlatilag a kék menükön és a chocobókon kívül semmi sem volt állandó. Vidám mesétől az egyedül játszott MMO-n át ■ vallások erejéről szóló kalandig terjedt a Final Fantasyk útja, a változást, a nulláról tervezést mindig szem előtt tartva.

Na most képzeld el, hogy a Final Fantasy XIII-at készítő csapat minden korábbi dolgot lesöpört az asztalról és a nulláról kezdtek el a játék koncepcióját összerakni. A FF13 többet változott ■ előző rész óta, mint amennyi alakulást a sorozat az FF1 óta megélt! És noha egyfelől bele lehet illeszteni a klasszikus Final Fantasyk sorába, más részlőr nézve viszont csak hűledezik ■ ember: hogy lehet, hogy ezt ilyen néven adták ki? Sőt: hogyan lehet, hogy ezt még mindig szerepjátéknak hívják?

A PUDING PRÓBÁJA

Nemsokára kitérek a pontos érvek is, de előtte még egy dolog: mivel nem hittem el, hogy a játék tényleg rossz lehet, megrendeltem ■ Japán verziót (kösz, Tomoko!). Így aztán – noha a sztoriról nem tudok véleményem alkotni – saját magam is beleszóppanhettem a Final Fantasy XIII világába.

Ez ■ világ pedig valami egészen elképesztő lett: az égben egy Cocoon nevű cyberváros lebeg, mágia és technológia által működtetett gépei dolgoznak az emberek helyett, óriási



Ha elbuknánk egy csatát, nem kell állást költöztetni: rendelkezésünkre áll egy újakezdés opció, így újra (és újra és újra) nekifutunk a durvább küzdelmeknek.





robotok és önjáró mágnesvasutak láthatók a neonfényekkel és hologramokkal gazdagon megszórított vidéken. Idilli világ – lenne, ha nem lenne épp polgárháború. Különbözőbb felvezetés nélkül csöppönünk ebbe a világba, alig van idő megismerni, kiismerni egy karaktert, máris ugrunk tovább a következő csapatra – igen, ezúttal nem egy lineáris történetvezetésre kell számítani, hanem próbálgatni fejezetek mesélését, hogy a párhuzamosan cselekvő hőseink hogy boldogulnak.

Maga a játék sokkal egyszerűbb felépítést kapott, mint elődei: nincsenek szabadon bejárható városok, mellékküldetések, sőt, a végjátékig nincs túl sok szabadságunk sem: megyünk előre a viszonylag kicsi, de annál szebb területeken, megvívjuk harcainkat, majd gyönyörködünk a területet, a fejezetet lezáró fantasztikus videóban. Átvezető jelenet, harc,



20 10 TOPLISTA

Tíz igazi kérdőjel

Akik így vagy úgy felkavarították az állóvizet...

Agent

A Rockstar következő nagy durvában, állítólag negyedik legújabb mintájának RPA. Mi hiszünk nekik.

The Witcher 2

Az első rész egy igencsak európai PC- és PS3-os, a második viszont azt látni az akciófilm és a világból. Feltéve, ha nem megy végig a világ.

Sony Wand

Az első rész a Sony PS3-os, a második rész a Sony PS3-os, de az eddig bejelentett játékokat nem lehet elhanyagolni.

Transformers: War on Cybertron

A Transformers úgyan egy sasem volt (a Transformers a földalatti), de a videói a videói alapján a mi megvan ró az esélye.

L.A. Noire

Egykori Rockstar-alkalmazottak dolgoznak egy '80-as években játszódó sötét GTA-szerű játékon. Évente kijön egy hír, hogy még létezik, de ennyi.

Natal

A Natal a PlayStation 3-as és a PlayStation 4-es. Lehet forradalom is, vagy nem is – majd a játékok döntik el, hogy hova billen a mérleg.

Parasite Eve: 3rd Rerun

A Parasite Eve a 3rd Rerun a PlayStation 3-as és a PlayStation 4-es. A részletek még mindig nem tudunk róla.

I Am Alive

A I Am Alive a 3rd Rerun a PlayStation 3-as és a PlayStation 4-es. A részletek még mindig nem tudunk róla.

The Outsider

A The Outsider a 3rd Rerun a PlayStation 3-as és a PlayStation 4-es. A részletek még mindig nem tudunk róla.

Elite 4

Az első rész a 3rd Rerun a PlayStation 3-as és a PlayStation 4-es. A részletek még mindig nem tudunk róla.

átvezető jelenet, harc – ehhez a ritmushoz kell hozzászoknia minden játékosnak. A pályákon néhány közsza kincsestől, mindenféleképpen megpróbálgatandó kapcsoló kivételével gyakorlatilag semmit nem tudunk tenni a harcok körül (az ellenfelek látszanak a pályán, megfelelő hely birtokában ki is kerülhetjük őket). Nekem nem okozott gondot, de megértem, ha valaki ezt egyszerűsítést botrányosnak tartja – és az biztos, hogy a korábbi játékokhoz, főleg a hatalmas, nyitott játéktérreket kínáló FF12-höz szokott játékosok számára hatalmas sokk lehet a bezártság.

AMÚGY MINDEN OKÉ

Egyetlen oka van azonban annak, hogy még így is hosszú órákat töltöttem el a játékkal, ez pedig az, hogy szerencsére a harcrendszer remek lett. A képeket bönge szve talán nem tűnik fel sok újítás, pedig ez is – csak úgy, mint a játék egésze – hatalmas változásokon ment át. Leszokoljalak? Minden csatában csak egyetlen karaktert lehet irányítani. Még változtatni



A fegyverek is fejleszthetők, de ehhez rengeteg pénzre és még több másra nem használható tárgyra lesz szükségünk – reméljük kicsit könnyítene az európai kiadásra

■ a folyamaton.

sem lehet köztük, sőt, még úgy, közvetve sem lehet befolyásolni őket, mint az FF12-ben ■ gambitokkal.

Igaz, hat „foglalkozás” közül választva megadhatunk viselkedési mintákat (például védekező, gyógyító, berzerker), de ezen túl mindent az AI irányít. Csendes imák elrebegésén túl nem tudjuk rávenni arra, hogy gyógyítson rajtunk, vagy hogy ugyanazt az ellenfelet támadja, mint mi. Igaz, a mesterséges intelligencia meglepően jól működik, ráadásul ■ játékok végigjátászók szerint a végjétekra is így marad ■ dolog. Az egyetlen gondom ■ volt, hogy ■ fejlődési rendszer nem hagy sok lehetőséget ■ egyedi karakterek létrehozására.

Mert noha mindenki saját fegyverrel rendelkezik, és van pár ehhez fűződő speciális képességük is, a fejlődés a hat imént említett foglalkozáshoz kötődik. Mindegyiket egy táblán fejleszthetjük, kicsit hasonlóan az FF12 négyzethálós megoldásához, de akármelyik

karaktert is nevezzük ki mondjuk támadónak vagy védőnek, az azokkal a tulajdonságokkal rendelkezik majd, amelyeket a táblán már megnyitottunk. És mivel a táblakon való előrejutás erősen korlátozva van a játék végéig, gyakorlatilag minden játékosnak pontosan ugyanolyan képességű partija lesz a sztori megegyező pontjain. Ez sem baj persze, de elég messze van a sorozat hagyományaitól. (Ha esetleg nem lettem volna érthető: szintlépés, tapasztalati pont nincs is a játékban!)

A harcrendszer azonban nem csak lemondásokkal jár, mert mindezen változatoknak köszönhetően felelmetesen pörgős, sok tekintetben akciójátékba illő küzdelmeket kapunk. Mivel csak egy karakternek kell parancsokat adni, a csaták villámgyorsan pörögnek. Lehet kombinálni, a jól időzített támadások megakaszthatják az ellenfelet, a pont jókor aktiválódó robbanások több ellenfelet is sebezhetnek – ha nem menüből kellene irányítani, meg nem mondanád, hogy ez Final Fantasy. A folyamatosan kapott képességeknek és varázslatoknak, egyre szélesebb támadási palettával dolgozó ellenfeleknek hálá a küzdelmek gyakorlatilag ■ teljes játék során izgalmasak és újszerűek maradnak, és ez kritikus fontosságú – hisz, mint mondtam, ez tölti ki a játékidő túlnyomó részét.

TÖKÉLETESSÉG

A maradék időt ugye ■ karakterekkel, a világgal és ■ történettel ismerkedve fogjuk töltöni, és ■ téren sem kell csalódnunk. Animékén nevelt pocséknál is



pocsékabb japántudásommal persze nem értettem meg a rengeteg átvezető jelenetet, párbeszédet, de sokhelyütt szavakra nincs is szükség – annyira jól vannak megrendezve és „fényképezve” a jelenetek, különös tekintettel a karakterek arcvonásaira. Mindig lehet tudni, hogy ki kire haragszik, vagy hogy éppen kit kedvel, és a korábban látottakból azt is nagyjából ki lehet találni, hogy ez miért van így. Igaz, a háttérben húzódó nagyívű történetből szinte semmit nem sikerült felfognom, de hát legalább maximálisan motivált leszek a márciusi premiernél is!

Technológiai szempontból – talán a nem lesz meglepő – a játék egészen fantasztikus lett! Sasa ugyan kiröhögött, amikor azt mondtam, hogy számomra szebb, jobb az összehatása, mint az Uncharted 2-nek, de hát mit tehetnék, amikor ez egyszerűen így van. A mágia és a technológia keverése amúgy is a szívem csücske, a pedig egyenesen fantasztikus, hogy a hihetetlenül tehetséges festők munkáit milyen félelmetes ügyességgel alakították át 3D-s játékterré a Square Enix emberei. Csodálatos tájak, félelmetes, vagy éppen álomszerű környezet, eszelős munkával kidíszített hatalmas, templomszerű építmények – és mindezeket fantasztikusnak kialakított karakterek lakják be. Igaz, a szokásos beteg japán design is felüti néhol a fejét, a kékhajú lány, a szörmebekecses srác több, mint furcsa, a melltartót az ingén kívül hordó csaj pedig felér egy jól irányzott kultúrsókkal – de ez ritkább, mint várnánk.

Különösen a csapattagok jól kialakított figurák – Snow borostás arca, Vanille (nyam) ártatlan külseje, vagy Lightning mozgáskultúrája mind-mind hatalmas tehetségről és odafigyelésről árulkodik. Ehhez méltó minőségűek a hangok is, bár kicsit fázom az angol nyelvű verziótól, és az ausztrál meg ír akcentusú karaktereitől – meglátjuk, hogy miként sül el a dolog...

A Final Fantasy XIII furcsa játék lett – és nem csak a sorozathoz képest. Meglepő kereszteződése a szerepjátékoknak és a akciónak, felépítése egyszerűsödésről, millió lehetőséget adó harcrendszere pedig komplexitásról árulkodik. A régi epizódokhoz csak a chocobók jelenléte (még a kék menük is hiányoznak – igaz, az új megoldás rendkívül esztétikus lett!) köti, no meg az az igényesség, ami a játék minden porcikájáról árulkodik. Vaskalapos, csak a klasszikus dolgokat elfogadó játékosoknak nem ajánlott – no de hát ok valószínűleg már a FF12-nél kikoptak a vásárlói bázisból. Ha azonban vevő vagy az új dolgokra, nem mászol a falra egy kis (nagy) mértékű linearitástól, akkor a március 9-ét már most bekarikázhatod a naptárban... ☐

A játékot befejezők egyöntetű véleménye szerint a sztori olyan 25-30 órás kalandot nyújt, amit az utolsó fejezetekben megnyíló opcionális tartalmak még ugyanennyivel bővíthetnek ki.



A FF13-ban Gestaltnak nevezett megidézhető lények egyedi módon működnek: mindenki egy járművé (a lőtől a versenyautóig) alakuló bestiával haverkodhat össze, ezt megidézve pedig akciójátékba illő kombókat adhat elő vele.



ELŐFIZETŐI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN AJÁNLATOK!



PS3

- » Need for Speed Undercover
- » Red Alert 3 Ultimate Edition
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest



X360

- » Need for Speed Undercover
- » Red Alert 3
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest



PC

- » Crysis Warhead
- » Red Alert 3
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett

CSAK 9999 Ft

(7089 Ft megtakarítás!)



PSP

- » Burnout Dominator
- » Medal of Honor: Heroes 2
- » Need for Speed Undercover
- » The Lord of the Rings: Tactics



PS2

- » Black
- » Medal of Honor: Vanguard
- » Need for Speed Undercover
- » The Godfather

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható!

EXTRA ELŐFIZETŐI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN AJÁNLATOK!

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 12999 = 22587 Ft helyett

**CSAK
9999 Ft**



További részletekért látogass el a www.576.hu/elofizetes oldalra!

enternet

internet mindenhol

Az Enternet bemutatja a Televíziózás új Dimenzióját

1. Hogyan telik Kovácséknál az az este, mikor beköszönt hozzájuk az IPTV?



2. A kezdeti ijedtséget hamar mosoly váltja fel, a moziban megszokott HD-minőséghez nem kell új TV-készülék vásárolni, elegendő a régi televízió scart-csatlakozóját a set-top boxhoz csatlakoztatni!

3. Kovácsék mostantól egyéni igényeik szerint televízióznak: az IPTV-val az adások megállíthatók, visszatekerhetők, felvehetőek.



4. Az Online Videotékával Apa a fotelből kölcsönzi az esti filmet – sőt!

5. A Gyerkező-funkcióval a kis Bendi sem tudja ezt a műsort megnézni, melyet szülei anyágy sem mutatnak meg neki...



www.enternet.hu/iptv

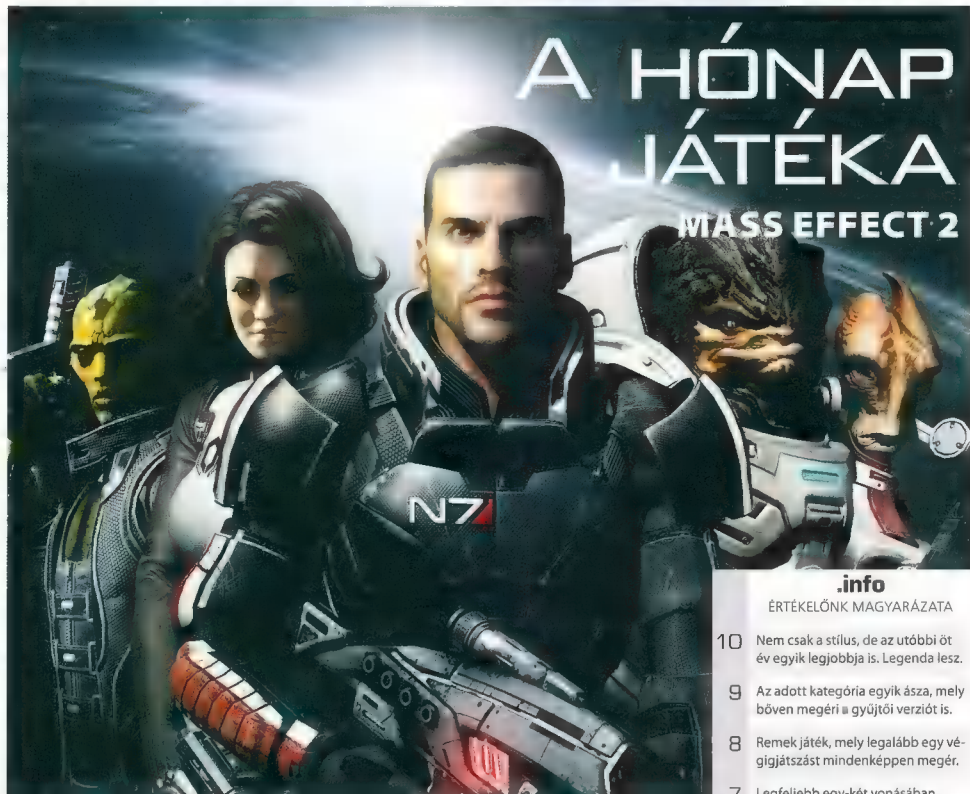
Keresse az Enternet IPTV-t, ADSL-t és Mobilnetet már az 576 KByte-üzletekben is!

További információkért keresse fel az Enternet ügyfélszolgálatát, vagy hívja az 1-800-100-1000 számot.

tesztek

amikben megbízhatok

TARTALOM AGATHA CHRISTIE'S THE ABC MURDERS 96 ARMY OF TWO: THE 40TH DAY 54 AVATAR 90 CALL OF DUTY: WARFARE: REFLEX 71 CHRISTMAS CAROL 97 CRAZY 95 DIVINITY 2: EGO DRACONIS 83 DRAGON BALL Z: ATTACK OF THE SAYJANS 96 DRAGON BALL: BATTLE BLAST 78 EARTHWORM JIM 80 FIGHTING FANTASY 90 FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: CRYSTAL BEARERS 75 FLIPS 96 IMAGINE: ARTIST 97 INFECT 90 KING ARTHUR 68 LEGO ROCK BAND 66 LITTLEBIGPLANET 93 MASS EFFECT 2 80 MIGHT AND MAGIC: CLASH OF HEROES 91 MX VS ATV REFLEX 97 NINJA 58 PLANET 11 97 RESIDENT EVIL: DARKSIDE CHRONICLES 99 RUNAWAY 3 60 SCENE IT? BRIGHT LIGHTS, BIG SCREEN 79 SCRABBLE REMIX 90 SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES 90 STAR WARS: ELITE SQUADRON 92 STAR WARS: ELITE SQUADRON DS 97 THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS 94 THE PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME 97 TOUCHMASTER 3 97



A HÓNAP JÁTÉKA

MASS EFFECT 2

.info

ÉRTEKELŐNK MAGYARÁZATA

- 10 Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbját is. Legenda lesz.
- 9 Az adott kategória egyik ássa, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
- 8 Remek játék, mely legalább egy végjátszást mindenképpen megér.
- 7 Legfeljebb egy-két vonásában emlékezik ki a szürke tömegből.
- 6 Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
- 5 Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
- 4 Nehány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
- 3 Ha a játékestílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihatagatod.
- 2 Ha szakítás után depressziósan kinézni akarsz magad, ez pont jó lesz.
- 1 Hát, végülis elindul, szóval technika-illatú játéknak lehet nevezni.

GRATH
Visszafelé ültetve magát rá a Mass Effect 2-re, ami ugyan később jött, mint várta, de azóta is csak lelkendezik és mélyülből származó élményeit meséli.



SZATI
Meglepte magát egy új PC-vel. Több orrnyi sikertelen elindítás próbálkozás után rájött, hogy elfelejtette bedugni az alaplap tápkábelét. A legrosszabb: ez nem kamu.



WILSON
A hónapban minden cikkben elrontott legalább egy dolgot. Bónuszban megvette a Hasselhoff önéletrajzi könyvet, azóta teljes az élete. (Illetve majd a ME2 után.)

SASA
Meglepődött, hogy a Darkside's milyen nehéz. Pedig hónapok óta hajtogatja, hogy neki minden játék könnyű, még ismételten fokozaton is.



TYLER
Az előző havi Bayonetta hatására még mindig érezhető rajta, azóta is járja a hazai fórumokat és terít, hol korbáccsal, hol latexrucival (Beaugh).



GREGS
Megírta a maga harciát mind az egyetemen, mind Sanghajban, de magabiztossága, egyéni és celvívása minden bajonátégette.

A LAPFOTÓ egy mindenkiért,

város

ARMY OF TWO THE 40TH DAY

Az Army of Two az EA egyik legeredetibb, és sokak meglepetésére legskeresebb új sorozatötlete volt 2008-ban a Mirror's Edge és a Dead Space mellett. 2010-ben örömteli trendnek mondható, hogy ■ fejlesztők a sztorielményeket gyakran komoly kooperatív lehetőséggel toldják meg, a külön erre specializálódott Army of Two pedig tudott újat mutatni a Gears of War- és a Resident Evil 5 árnyékában is. Pedig valljuk be, hálátlan dolog külsőnézetes koop-játékkal előállni az Epic és a Capcom klasszikusai után, az Army of Two folytatása viszont tartogat annyi jópofa ötletet és egyedi környezetet, hangulatot, hogy megérjen minimum egy végigjátszást.

kiadó **ea**
fejlesztő **ea montreal**
platform **psp, ps3,
x360**
megjelenés **jan.13.**
multiplayer **2-10**

■ (legalul) Az egyik
multiplayer módban
ketten mehetünk
harcba két játékos
ellen

HALÁLKOMMANDÓ

A „Negyvenedik Nap” alcímet kapó folytatást az elődhez hasonlóan teljes egészében arra találták ki, hogy egy haverunkkal karöltve, egymást folyamatosan segítve játsszunk végig. Számos modzultsort csak társunkkal közösen tudunk végrehajtani, rengeteg módon támogathatjuk egymást és valóban mámorító élmény, mikor egy tapasztalt kétszemélyes hadsereg egyik tagjaként löjük halomra a több tucat kommandóst. Ennek ellenére első alkalommal ■ gépi AI-val vittem végig a kampányt, és bátran állíthatom, „egyjátékos” módban is hatalmas élményben volt részem. A gép által irányított társam cselekedeteimből mindig egyből kitalálta, hogyan is kell hozzáam alkalmazkodnia, ha meghaltam, általában okosan félrehúzza próbált meg feléleszteni, egyszerűen, ■ D-pad segítségével kiadható parancsaink ügyesen engedelmeskedtek. Nem akadt el a tereptárgyakban, sőt helyen-

ként még talán túl okosnak is éreztem, mert szinte mindig tudta, mikor honnan lőnek ránk, hova érdemes fedezékbe vonulnia. Elég ritkán halálozott el, általában akkor, mikor a túlérő engem is legyűrt, összességében tehát egy igen korrekt, erős segédet kaphatunk személyében.

Az igazi persze az, ha találunk egy hús-vér bajtársat. A játékelemek, főleg a fedezék-harc és egymás felelesztésének lehetősége a Gears of War-t idézik, ám a két militarista nagydumás veterán, Rios és Salem – akik immár ■ sokkal jóvedelmezőbb privát szektorban dolgoznak – no meg a napjaink feldúlt Shanghai-ja bizarr, egyedi élménnyel kecsegtetnek.

PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

Lássuk akkor, milyen régi és új együttműködési lehetőségekre lesz alkalmunk egyjátékos módban. Több magaslati helyre

Észkeld fel! Ha a játék valamivel hosszabb lenne – vagy utána nagyon keveske...





■ A harci GPS (balra) minden helyzetben megmutatja, hogy merre kell mennünk. A legkisebb mértékben sem realisztikus, de legalább kizárja ■ eltévedés lehetőségét



csak egymás felsegítésével, felhúzással juthatunk el, ezekből sokkal több van, ám a legtöbb csak mint opcionális lehetőség van jelen. Elkérhetjük haverunk fegyverét, kö-papírollozhatunk vele, de ami fontosabb, immár magunknak és az ő számára is „megjelölhetjük” a felfedezett ellenfeleket, akik azután mindkettőnk megújult, Ghost Recon-szerű radarján látszódní fognak, még ha épp takarásban is vannak. Ez főleg akkor hasznos, mikor egyikünk előrébb szalad, a másik pedig hátulról fedez mesterlövész-puskával. Az egymás hátának támaszkodó, 360 fokos harc – mikor nem tudunk mozdulni, csak újratöltés nélkül folyamatosan tüzelni – szintén megmaradt, ám alig két-három alkalommal lesz lehetőségünk bevetni az egész játék során. Legfontosabb taktikai elemünk a már ismert Aggro-méter lesz, mely azt jelzi, mely szereplőnk éppen mennyire hívta fel magára az ellenség figyelmét. Egy jó fegyver, pontos célzás, bármí azonnal megnöveli, amit ■ ellenség veszélyesnek tarthat. Minél pirosabb a csík, annál jobban lekötí Rios a katonák figyelmét, és annál észrevétlenebbül ronthat rájuk Salem, vagy persze fordítva. A rendszer kissé egysíkú, mert például nem minden ellenfélre jelent ugyanakkora veszélyt egyikünk, olyankor mégis szinte kizárólag őt lövik, a másikat néha még akkor sem vesz észre, mikor ott vagyunk tőle öt méterre. Ennek ellenére sok érdekes taktikázásra ad lehetőséget, bár egy biztos: közel sem mondható valóságúnak.

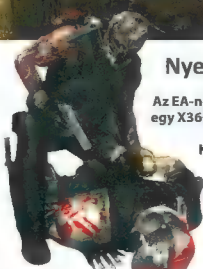
Itt van még ■ kutyák trükkje, a halottnak tettetés, mely egy-két szituációban talán érdekességképp bevethető, de alapvető-

Nyerd meg!

Az EA-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy X360-as példányt a játékból.

Kérdésünk: **Mi a játék két szereplőjének neve?**

A cím:
nyeremenyjatek@576.hu
(A tárgy Army legyen)
■ határidő: február 5.



en túl kockázatos és maximum egy-két embert nyírhatunk ki segítségével. A tüzszedés viszont ténylegesen új szintet hoz a sorozatba: kisebb létszámú csapatok ellen, szűk helyen alkalmazható, főleg akkor érdemes bevetni, mikor civileket szeretnénk megmenteni a kivégzéstől. Megpróbálkozhatunk villámgyorsan leszedni minden katonát a környéken, ám praktikusabb megoldás egy tisztest, esetleg

párban dolgozva kettőt is elkapni hátulról: ezt látva ■ közkatonának megadják magukat. Mezei, sráfok és kitüntetések nélküli bakával nem érdemes próbálkoznunk, őket lazán feláldozzák. A rendszer némi Splinter Cell-izt hoz ■ A02-ba, ám a lopózás gyakran eléggé kiszámíthatatlan, sokszor nem tudni, vajon észrevesze-e minket idő előtt valaki. A tüzszermítés egyébként csak opcionális, nincs retorzió akkor sem, ha mindenki

■ Ezek a lassított, forgós jelenetek igen látványosak – nagy kár, hogy olyan kevés ■ belőlük





■ Meglepő a függőlegesen osztott képernyő, de méretes téven jól működik

meghal, csupán nem kapunk pénz- és fegyvertartozék jutalmat a civilektől. Hasonlóképpen, néha utánpótlást tartalmazó láda körül strázsáló katonákba is belebotlunk: őket szintén lehetőleg finom módon kell elintéznünk, ugyanis amint veszélyt éreznek és van egy szabad másodpercük, lezárják a dobozt, és mi búcsút inthetünk ■ benne található fegyvereknek, pénznek és lőszernek. Általában ilyen esetekben használhatjuk ■ „álmegadás” opciót: egyikünk látszólag megijedve a kínai erőktől térdre ereszkedik, majd hirtelen – a hátulról figyelő társal együtt – a belassuló idő segítségével tüzet nyitnak a gyanútlan strázsákra. Jópofa újítás ez, ám a valóságban csak igen korlátozott számban, megsabott helyeken használhatjuk és valójában nem dob sokat a játékmeneten. Ott van még a jól bevált kooperatív mesterlövészkesedés, a közös pajzshasználat, valamint társunk elhúzása a veszélyzónából: ezek vajmi keveset változtak.

Ezzel pedig sajnos végére értünk a lehetőségeinknek: bár az opciók száma nem kevés, a pár dolog nem tudja igazán megújítani a játékmenetet. Sőt, megkockáztatom, hogy már az első rész is változatosabb volt, hisz mostanra teljesen eltűnt a járművezetés, a közös ejtőernyőzés. Akcióban persze így sem lesz hiány, de sokkal több és jelentősebb játékmenetbeli újítást vártunk!

NAGY TERROR NAGY KÍNÁBAN

A játék Sanghajban nyit, amit már az első fejezetben valami szörnyű támadás, terrorakció (?) ér. Repülőgépek, helikop-



terek csapódnak be a felhőkarcolókba, rakéták és bombák robbannak mindenhol, mintha csak itt kezdődne el ■ harmadik világháború. Időközben két főhősünk is

Lényeges fejlődés nem történt az első rész óta, de a kooperatív harc még mindig igencsak élvezetes

elsőszámú célpontát lép elő, így a teljes játék nagyjából arról szól, hogy kiderítjük, mi is történik a kínai nagyvárosban, és hogy ki akar megölni bennünket, akár úgy is, hogy a fejünkre omlaszt egy felhőkarcolót. Mindezen kérdésekre választ csak a végző felvonásban kapunk, és bár van egy-két

váratlan szituáció, esemény, a sztorinak nincs sok veleje, nehézfűnik ultramacsó diskurálásán kívül nem sok érdekesség van ■ tűzharcok között. Bár van néhány jó duma

és jelenet, ■ karakterek abszolút kiforratlanak és egysíkúak, ■ történet semmitmondó, tehát igazán

átvehettek volna pár tehetséget az EA egy másik csapatából.

■ Az állatkertben megejtett harc megdöbbentő fedezékeket kínál

A játékmenet mindezen hiányosságok ellenére igazán pörgős és élvezetes, ■ program (hasonlóan ■ eldőlő) játszatja magát. Az egymás segítésére épülő pályarészek ötletek, és bár lehetnének változatosabb objektívaink – szinte mindig csak A-ból B-be kell eljutnunk, alkalmanként pedig robbantgatnunk –, a szűk és nyílt terek, eltérő hangulatú pályák váltakozása biztosít némi változatoságot.

Az ellenfelek által nyújtott kihívással továbbra sem voltam meglegedve: egy összehozott páros az Agro-rendszerrel simán kijátssza őket, és gyakran nagyon bután, fedezék nélkül futkorásznak csövünk előtt. A gyenge AI-t ravasz, néha igen aljas helyre elhelyezett katonákkal próbálják palástolni. A nagyobb helyszíneken hét-nyolc irányból is simán tüzet nyitnak ránk. A sima szobák, terek is minimum öt katonával zsúfoltak, az utolsó fejezetekben már pályaszakaszonként 100-150 ellenféllel is számolnunk kell. A néhány komolyabb,



[illegible]

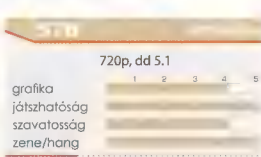
Helyszínek tekintetében elsősorban kicsit unalmasnak tűnhet, hogy kizárólag Sanghaj környékén fogunk téblábolni, ám a metropolisznak annyi teljesen eltérő kerülete van, ■ hanculat annvit változik helyszínről hely-

[illegible]

is. A GoW Horda játékmenetét – hullámokban érkező egyre erősebb ellenfelek – másoló Extraction menüpont megjelenés előtti tesztünkkor sajnos még nem működött, de igen ígéretesnek tűnt; igaz, itt is a kooperáció lesz fontos, nem egymás levadászása.

A grafika sokat fejlődött, a textúrák hozzáak a 2010-ben megkövetelt szintet, a tájak hangulatosak: gyönyörűen hullik darabjaikra, egyéni a Sanghaj belvárosa. A karaktermodellek gyönyörűek, az ősszép csak a szebb területen és az ötödik-hatodik pályán esik vissza kicsit. A zenébe és a szinkronhangokba viszont sehol nem lehet belekötni: az alafestés végig irtóztal, feszültségkel, pattogós és nagyon változatos, de főszereplőink mély baritonja, a néhány mellék szereplő hangszíne, stílusa is tökéletes. A többletök módját, mármint az egymás

Bár ■ 40th Day közel sem hoz annyi tényleges üdonságot, mint vártuk, a kampány feltétlenül megér egy misét, akár egyedül is. Néhány emlékeztető pályának, helyszínnek, morális döntésnek köszönhetően kiemelkedik a nagy átlagból, ám ebben a témában nagyon sok, még kiaknázatlan potenciál maradt. Egy esetleges Army of Four-ról nem is beszélve. ■



Tisztességes iparosmunka, átlagos folytatás – csak épp túl rövid. Nincs benne forradalmi változás, de a hangulat és az online akció megelvitte a hátán. A harmadik részhez azonban ennyi már nem lesz elég...



RESIDENT EVIL

THE DARKSIDE CHRONICLES

ALAPFOZO Kézikamerával felszerelt csapatok vizsgálják a mi történt a Reident Evil 2 debütálása

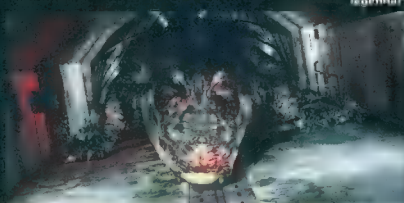
[illegible][illegible]

A földrajzi és történelmi metamor-
fózisok (földrajzi vagy a társadalmi
vagy a természeti) változtak: a társadalmi dimenzióban
pompázó társadalmi társadalmi

ám a nyolcvanas
években minden
minden szék
amint itt volt.
A portálra a
fűzet a szék
tónusok a szék
észben a szék
a szék a szék
a szék a szék
a szék a szék

10. megjelenteték. Az újabb kiadások már kényelmesen megfoghatóak, és a szöveg is könnyen olvasható. A kiadások a köznevelési és a köznevelési szakmában is használatosak. A kiadások a köznevelési és a köznevelési szakmában is használatosak. A kiadások a köznevelési és a köznevelési szakmában is használatosak.

A nagy hajó van. A nagy vízben a nagy
hajóknak nagy munkát kell tennie szomszéd.



<http://www.capcom.com>
 Capcom City
 2000 wii
 1999 27
 2000 2

...nem élnek mutáns állatok, ez csak városi legenda!

[illegible][illegible]

576 értekeies

480p, dts 2

grafika

jóltszáltság

szavaltóság

zene/hang

VELEMÉNY

Agresszív és okos rendezői változat,
viszont ■ operatőr szívesen pofaznánek
váltott műszakban.

65



RUNAWAY

A TWIST OF FATE

ALAPOZÓ Brian és Gina, az új évezred bohókás kalandjáték-hősei méltó módon ternek vissza jónéhány esztendő kihagyás után. Retro kalandmesterek előnyben!

adatlap

kiadó **fx interactive**
fejlesztő **pendulo**
platform **pc**
megjelenés **dec.10.**
multiplayer **nincs**

A 2002-ben a csaknem semmiből előtűnő első Runaway sikeresen idézte fel a régi szép point'n click kalandjátékos időköt. Bár nem esett ki fogsorunk a nevetéstől, könnyed humora, gyönyörű, élénk képi világa és néha ugyancsak aljas feladványai valóban sok tekintetben a '90-es évek klasszikusait idézték. A 2006-os kötelező folytatás, a Dream of the Turtle a formulán vajmi keveset változtatva ismételte meg a sikert, így nem volt kérdés a sorozat trilógiává bővítése. Az új rész – a rajongóknak engedve – tartalmaz pár apró könnyítést, finomítást, ám ennek ellenére a megoldáshoz hasonlóan igen hosszadalmas kalandnak néz elébe, aki meg szeretné ismerni a Twist of Fate, és egyben az egész Runaway-saga végkifejletét.

SORSFORDULAT

Bár az alcímben fordulat szó szerepel, és a történet valóban elég extrém módon indul – konkrétan a főszereplő temetésével kezdődik –, a játékmecanikát tekintve nem sok újítás történt a segítség-rend-

szert leszámítva. Az események továbbra is gyönyörű, kézzel rajzolt hátterek előtt zajlanak, ahol Briannel és Ginával milliányi tárgyat vizsgálhatunk meg, vagy próbálhatunk meg interakcióba kerülni velük. Az egérgombok kattintásával tudunk kommentálni, beszélni, vagy kombinálni, zsebbe süllyeszteni: nem egy bonyolult, és főleg nem újító szisztéma. A tárgyak természetesen egymással is kombinálhatók, és a sorozatra jellemző, már-már Discworldöt idéző extrém elvont párosítgatás megmaradt, immár jóval kevesebb – talán ha fejezetenként egy – olyan feladvány lesz, melynek megoldását látva hajunkat fogjuk tépni. Már amennyiben nem vesszük igénybe a játék beépített súgórendszerét, mikor is egy egyszerű F1-et nyomva egy közel sem emeltíjas számon hívhatjuk fel magát a Pendulo stúdiót némi segítséget kérve (no persze nem a valóságban, ez egy mókás játékbeli rendszer). Bár a túlbuzgó karbantartó, aki tippkel bombáz, általában nem rágja szánkba a megoldást, bizonyos esetekben pedig egyáltalán nem, vagy nem

jól segít, de ez még így is hatalmas könnyítést jelenthet a kezdők, türelmetlenebb játékosok számára.

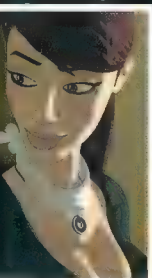
A másik komoly „segítséget” viszont valószínűleg kezdő és tapasztalt ugyanakkora elánnal fogja használni: ez pedig a képernyőn szereplő tárgyak pontos megjelölése. Ezt a korábbi pixelvadászatnak nevezett népi sportág kiküszöbölésére vezették be, a rajongók kifejezett kérésére. Búcsút inthetünk annak, hogy a sarokban megbújó gombostűn való átsiklásnak köszönhetően akadunk el véglegesen, egyetlen gombnyomásra valamennyi használati tárgyat felett megjelenik egy felirat. Roppant praktikus, kényelmes megoldás, főleg, hogy ezt kihasználva rengeteg mindenféle limlommal zsúfolták tele a játéktér. Míg a korábbi Runawayekben úgy hat-nyolc brizgálható tárgy volt egy képernyőn, itt esetenként akár 15-20 dologgal is machinálhatunk.

BRIAN ÉLETE

Ennek ellenére érzésem szerint közel sem lett több feladvány, a játékmecanikától túlnyomórészt inkább az teszi ki, hogy mindent egyenként végigvizsgáljunk és minden szereplő mondanakját végighallgassuk. A Twist of Fate szövegezője márpedig nem tetlenkedett: irritózás mennyiségű dialógust sikerült belezsúfolnia a harmadik részbe. Ennek ellenére a történet főszele borzasztó lassan kezd csak beindulni, igazából a negyedik fejezetig alig történik valami. Persze ismét megismerünk jó pár elvont karaktert – például a folyamatosan DS-sel játszó, Elvis-őrült mamlaszt, az elmeegygőző biztonsági őrét –, és bár van sok jó szövegük, a több tíz percnyi hablatyolásuk közepette rengeteg beszélnek, de igazából keveset mondanak. Az sem túl felemelő, hogy a rengeteg elhangzott szöveget nem összefoglalva mondják el, mikor visszat-

■ Hát igen, néha elfajul a harc az Arany Kacsá díjátadón...





■ A perverz rajongók csaknem naponta zaklatták e-mailben a fejlesztőket meztelen Gina képeket követelve rajtuk. Talán ezt unhatták meg, hisz a lány külsejét ezúttal kicsit kisebb szexuális töltéssel alkották meg

rünk hozzájuk, ráadásul még azt sem jelöli a program, hogy mi az, amit már megkérdeztünk tőlük, vagy esetleg mi volt az, ami fontos volt az elhangzottakból. Ennek ellenére sikerült igazi életet varázsolni a mellékkarakterekbe, a korrekt szinkron pedig csak tovább erősíti egyéniségüket.

A sztori, mint már említettem Brian temetésével indul (oké: egy temetéssel indul), hogy aztán egyfajta visszaemlékezés keretében megtudjuk, a második résztől hogyan is jutottunk el eddig a szituációig. A kicsit Larryre hajazó kezdés után felváltva téblábolunk majd a „jelenben” jórészt Ginát

Kicsit kevésbé vidám, kevésbé bohókás, mint az eddigi részei a sorozatnak, de ez csak javára válik...

irányítva, Briant kontrollálva pedig az előzményeket ismerhetjük meg. Sőt, az ötödik fejezetben egy újabb „csavar” által a korábbi részek közti homályos eseményeket is

ennél ■ műfajnál vállalható „limonádé” stílus, a karakterek szinkronhangjai viszont egyértelmű javuláson estek át.

Összességében a harmadik Runaway majdhogynem tökéletesen megfelel a rajongók elvárásainak. Némi

humor, agyat próbáló, néhol igen elvont feladványok, hosszadalmas sztori: aki a korábbi részeket kedvelte, az garantáltan nem fog csalódni most sem. ■

feltárhatók. Ennek ellenére a történettel nem voltam maradéktalanul elégedett, kicsit túlságosan szétszabdalt, egyes részeit pedig inkább a Helyszínelőkre emlékeztetnek, mint a korábbi Runawayekre. A történet azért így is korrekt, és igazán érdekesse válik ■ végjüket fele, csak győződik kívánni.

Külsőségeket tekintve, mint az talán a képek is látszik, megmaradtak a jól bevált, kézzel rajzolt stílusnál. Bár egy kicsit borongósabb a hangulat, mint ■ korábbi részekben – ■ napfényes tengerpartokat itt temető és elmeszanatórium váltja – ■ színvilág továbbra is igen élénk és rajzfilmszerű. A háttértek többsége részletesen megmunkált, de akad néhány elnagyolt is, az pedig különösképpen zavart, hogy egyiken sem található semmiféle mozgás, teljesen statikus minden. A zene maradt a megszokott,

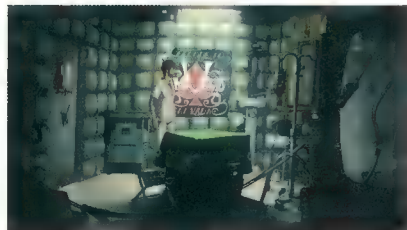
5765	5765
p4 1.7 ghz, 1 gb ram, 128 mb vram	
grafika	1 2 3 4 5
játszhatóság	
szavathatóság	
zene/hang	

VELEMÉNY

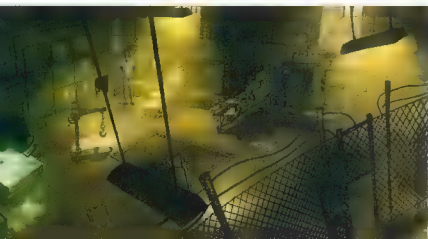
Méltó ■ eddigi részekhez, de új utat nem tapos ki; nemhogy a stílusban, de még a sorozaton belül sem!

greg5

8.0



■ Bár ■ Pendulo szerint ■■ utolsó Runaway rész, ezt ■ nyilatkozatot inkább csak marketingfogásnak tekinthetjük. A játék végén a szálakat nem varrják el egészen, bőven marad hely negyedik résznek is.





ALAPOZÓ Sárkány ellen sárkányfű. Visszatér a Divinity, klasszikus szerepjátékként üldözve legendás lényeket és ellenfeleket a német fantasy hődításának részeként

DIVINITY II

EGO DRACONIS

kisad dtp
fejlesztő **larian**
platform **pc, x360**
megjelenés **nov. 20.**
multiplayer **nincs**

A z importunk nagy része más országokból érkezik – mondta volt George W. Bush. Németország számára viszont inkább az export kényes kérdés, hiszen a háború az ötvenes évektől nem volt annyira kelendő, mint régen. A büszke germánok azóta inkább három dolgot ontanak magukból: Mercedeseket, társasjátékokat és RPG-ket. Utóbbiból rengeteget, a Gothic-kal megindult lavina továbbra is vig napjait éli, a „gyártunk mi is fantasyt, mert az jó” mozgalom büszke kisdö-

bosként okádja magából az évenkénti több tucat kisebb-nagyobb címet. A Divinity pláne különleges darab volt: a Diablo 2 megjelenésével kvázi a halál szélére küldött hack'n slash stílus képviselőjeként ügyesen kiaknázta

A legnagyobb előrelépés a játékban a grafikai, történt a játékmenet gyengébb, mint az elődben

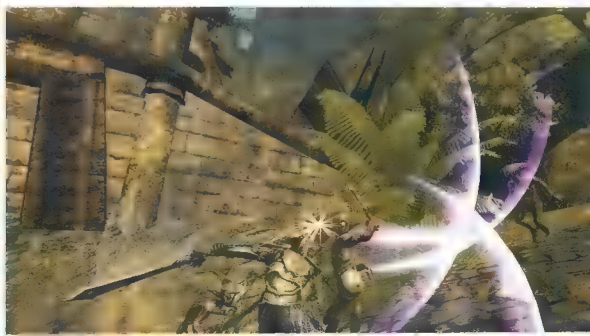
|| holtidőszakot, tisztességesen felépített, hangulatos és tartalmas vérontást nyújtva. Am a 2D-nek vagy az izometrikus nézetnek többé-kevésbé lealdozott, a Divinity pedig vált: nem csak platformot (lásd a 360-as verziót), de alapvetően is, a Gothic és az Elder Scrolls elitoltok fattyaként próbálva meg érvényesülni. Fedetlen keblek és tüleröltetett álbrutális helyett sárkányokkal. Méghozzá rengeteggel!

SÓSÚ IS MEGIRIGYELNÉ

Ha harcolsz, legjobban, ha az ellenfél helyébe képzeld magad. Még jobb, ha úgy is viselkedsz. Ha pedig annak emlékeivel is rendelkez, nyert ügyed van. A Sárkányölők Rendje legalábbis ezen alapul mentén haladva hántha kardéle évtizedeken át az eget hatalmas szárnyakkal és diszkrét füstpamacsokkal átszelő lényeket, a világéke nevében. Slayer, azaz te, a kezdő játékos hosszú és kemény évek oktatása árán jutott el oda, hogy készen álljon élete legnagyobb feladatára: a sárkányölővé válásra. Sárkány ellen sárkányfű és persze sok fortély – a sacc per kabé hat perces beavatási szertartás

után Slayer készen áll arra, hogy a három kaszt egyikének tagjaként a tűzokádók nyomába eredjen.

A Divinity 2-ben ez pedig egyáltalán nem lesz nehéz, minden idők egyik legrövidebb bevezető szakasza után feltárla a világ, megmutatja magát a német fantasy atyák tudománya és megkezdődik a hatalmas utazás. Kisebb csavarokkal, persze,





■ ■ sárkányos részek meglepően élvezetesek – igaz, elég könnyű elhalálozni a fajtársaik dühe által

Slayerből rövid időn belül sárkány válik és onnantól megindul a belviszály. Elég egyszerűnek és kiszámíthatónak hangzik? Jó, mert az is, ■ Divinity 2 tudja magáról, hogy az RPG-elemek másodlagosak és ő inkább ■ kaszabolást és a vérontást erőltetné, így különösebben nagy hangsúlyt nem helyez a drámai sztorira, netán ■ mélyreható filozófiák közlésére. A világ egyáltalán nem rossz és pláne nem érdektelen, tud hangulatot teremteni és főképp szórakoztatni, de értelemszerűen nem annyira mélyen és kidolgozottan, mint bármelyik nyugati angol-amerikai konkurensé.

Ami persze nem lenne baj, hiszen ■ Dragon Age után alig pár héttel, hónappal még jól is jön egy könnyedebb hangvételű sárkányölés, de ennek ára van. Ami szinte mindenhol lecsapódik: a gyenge animációkon, a túljátzott dialógusokon, a temérdek sablonon, ■ ellenfeleken és ■ harcra. Utóbbi különösen kényes pont egy olyan játék esetében, amely 9 az 1-hez arányban adagolja ■ küzdelmeket. Nincs mese, itt ölni kell, rengeteget, ■ Divinity 2 világában ■ fákra és a bokrokon kívül nincs olyan élőlény, ami ne ugrana azonnal az első fedetlen artériára, ráadásul csoportosan, ■ lehetőleg nagyobb túlerővel. Marad az ellenállás és ■ szerencse, a Divinity 2 három kasztja – a szokásos harcos-mágus-tolvaj felállítás – kisebb eltérésekkel ugyan, de szinte ugyanúgy aprítja azt, aki csak a célkereszt elé kerül. Viszont: egyszerű kardforgatóként a legnehezebb az élet, a Divinity 2-ben példátlan módon veszélyes ■ közelharc, pár jól irányzott csapás elég, hogy



■ ■ Divinity 2 világa, Rivellon ■ apokalipszis előtt egy klasszikus fantasy vidék volt, zöldellő erdőkkel és idilli tájakkal. Most, egy világvége felé közeledik ■ már kicsit másként van...

bejőjön minden idők egyik legpürítátabb Game Over felirata.

VELŐRŐZSÁK

És tessenek felkészülni, ez még a többi kaszt tagjaként is sűrűn megesik majd – a Divinity 2 ugyanis pófátlanul nehéz. Nem azért, mert olyan sok és olyan intelligens szörny kerül elő. Azért, mert a az Ego Draconis kidolgozatlan. Az egyes ütések és vágások között

nincs átmenet, ■ varázslatok túl lassúak, ■ távolsági célzás túlságosan nehézkes, az MMO-játékokból kölcsönzött egyszerű csapkodás túlságosan felületes és kidolgozatlan. Ráadásul a távolsági harcra próbálkozók garantáltan gyorsan elfelejthetik az ambícióikat, hiszen alig pár másodperc után a becélt fickó az ember nyakába ugrik teljes brigádjával egyetemben. Ez különösen a harc elején látványos, egy adott területre





■ (Jobbra) A harcok jóval látványosabbak, mint amilyen élvezetesekek



■ Akik a menük hosszabb időre lekötnék, azok élvezni fogják a játékot, ebben ugyanis nincs hiány

lépve a közelben tartózkodó összes goblin, vaddisznó és troll megindul a szerencsétlen kalandor felé, függetlenül attól, hogy látótávolságon belül vannak-e a Divinity 2-ben akár egy kisebb hegy sem elég ahhoz, hogy elkendőzze Slayer helyzetét (szagát?). És ha a helyzet még nem elég súlyos, ott van az átláthatatlan és követhetetlen tárgylista, az azonnali tárgyhasználat eléggé átgondolatlan megvalósítása, a túlszűrt és szinte csak szeméttel teli képességtábla, a puritán menürendszer... és a bugok.

Amiből talán annyi van, mint helyszínből. Töltőképernyőnél teljesen megfekvő teállás; lezáratlan, a semmibe taszító szakaszok; a legkisebb tereptárgyba is beakadó, akár végérvényesen is odaragadó főhős; véletlenszerűen megbírádó átvételi animációk. Folytatni talán nem szükséges, a Divinity 2 érezhetően nem csak szűkös költségvetéstől, de a túlságosan rövid és felületes teszteléstől is szenved. Súlyosan.



Pedig megvannak a maga pozitív dolgai, a legtöbb esetben például kifejezetten szép, bármelyik platformról is legyen szó. Rekordokat és új standardokat ugyan nem állít fel, de néha egészen hitelesen el tudja játszani a részletesen és aprólékosan felépített fantasy világ eszméjét, akár a hasonló stílusban gondolkozó Fable II-nek is több pofont adva – kizárólag a tájat tekintve persze, merthogy a hiányzó fázisoktól szenvedő animáció miatt még a legmezeibb nyúl is olyan darabosan ugrándozik a mezőn, mint egy olajhiánnyal küzdő robot. Ez pedig a szereplők mimikájára is igaz: az egyik véglet az Oblivion ijesztő statikussága, a másik pedig a túljátszás – a Divinity 2 valahol a kettő között helyezkedik el, még a utolsó parasztasszonyt is olyan mennyiségű gesztikulációra kényszerítve, ami egy retorika-kurzusból is komoly riadalmat váltana ki. Szerencsére a sárkánylét már látványosabb, a levegőben való szárguldozás nem csak jól néz ki, de kellőképpen feldobja az amúgy kissé monoton földönfutó életet.

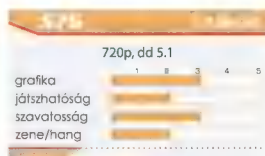
NINCS MESE

Ekkor viszont garantáltan előjön a közlekedés problematikája. Az egyes helyszínek közötti instant teleportáció ugyan a helyén van, de a tájékozódás szinte csak a szerencsén múlik. Világtérkép és minimap ugyan

van, de a csak és kizárólag a városokat és az ellenfeleket jelzi, az éppen aktuális küldetés célpontját nem. Sok sikert a titkos erdő közepén székelő boszorkány megatlalásához, kalandor. Főleg a néha érthetetlenül túldisztított beszélgetések után, melyekből a lényegyet kihámozni sokszor nem lehet, a válaszadásnak pedig értelme sok nincs. A Divinity 2 ugyan megpróbálkozik a morál használatával, felkínálva a rossz és a jó hozzáállás hasznosítását, de a végeredmény minden esetben ugyanaz: hiába küldi el kapálni az ember a lehető legdurvább modorban a helyi kereskedőt, az továbbra is ugyanúgy, ugyanolyan áron kínálja a portékáit. Abból és kincsből viszont legalább sok van, szinte minden ellenfél, még a helyi csirke is eldob valami cuccot. Igaz, azt felvenni már rettenetesen körülményes, Slayer csak egy bizonyos szögből képes bármivel is kapcsolata lépni, valahogy úgy, mint a 3D korszak elején, mikor a létramaszás is csak egy adott pontról volt elérhető.

Azóta viszont eltelt pár év, történt egy s más főleg ebben a stílusban – a németeket erről viszont senki sem értesítette. A Divinity 2-nek megvannak a maga középszerű hangulatos pillanatai, de túl kevés van ezekből és a játék más téren túlságosan is mélyre süllyed a közpszerűség és a kidolgozatlanág mocsarában ahhoz, hogy érdemes legyen küzdeni érte. Merthogy a Divinity 2 küzdelem és pont nem az, aminek lennie kéne: ez pedig a felhőtlen kalandozás, igazi élmény. ■

■ A PC-s verzió kicsit többet tud: szebb, jobbak a kijelzők és a rengeteg bugot is javítják ezen a platformon



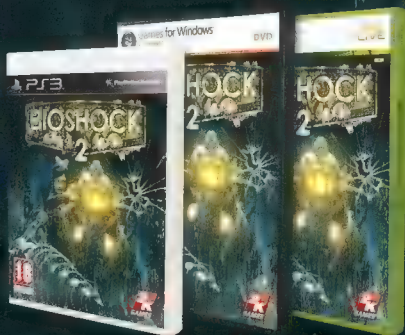
A Divinity 2 totálisan középszerű, halovány próbálkozás a szerepjátékok piacán, ami nem csak a Dragon Age után, de előtte sem állta volna meg a helyét.



BIOSHOCK 2

**MENJ BIZTOSRA,
RENDELD ELŐ MOST!**

PC: 8.999,-
PS3/X360: 12.999,-



BIOSHOCK 2 RAPTURE EDITION

- a játék
- 96 oldalas művészeti album
- különleges tok



PS3/X360: 14.999,-

BIOSHOCK 2 SPECIAL EDITION

- a játék
- 164 oldalas, keményborítós művészeti album
- három poszter a játékból
- a játék zenéje CD-n
- első játék zenéje bakelitlemezen



PC: 10.999,- PS3/X360: 16.999,-



LEGO ROCK BAND

ALAPOZÓ Már csak azt várjuk ezután, hogy mikor találják ki a Lego Assassin's Creed-et, vagy valami hasonlót, mert most itt az építőköckökvilág Rock Bandesített változata - helyesebben a Rock Band Legósított alteregója...

Mindenki saját érzelmi világától függ, hogy szeretni tudja-e a játékot, hiszen ha alapvetően heródot van a LEGO stílustól, akkor az el fogja foglani a rocker-hangulatot. Am ha azért figyeltél fel a címre, mert csípted a filmdaptációkat (ne adj isten velem együtt a '99-es Lego Racers-t), akkor itt a remek alkalom, hogy belekezdj a műanyaggitár pengetésébe! Én azt mondom érdemes: volt gyerekszobám, úgyhogy volt legóm is, így aztán abszolút nem zavart mondjuk az, hogy a megszokott pengetési pontokat is legoelemek szimbolizálják.

A kampány mód isteni, sokkal szórakoztatóbb, mint a legjobb Guitar Hero részekben, és a móka terén talán még a klasszikus Rock Bandeket is veri: járműveket vehetünk, hogy új bulihelyszínek váljanak elérhetővé, mindenféle figurákból álló kíséretet bérelhetünk fel, illetve személyzetet, akik által több pénzt és rajongót nyerhetünk a koncertek után, nem beszélve a kismillió karakterleíról.

Maguk a bulik is jópofák, a sima számok eljátszásán kívül, random számokból álló koncertjeink is lehetnek, illetve van, hogy magunknak kell összeállítani néhány számot az adott fellépéshez. Minden újonnan megnyitott turné egy rendhagyó bulival zárunk, amik a játék leghangulatosabb részei; például az eredeti Ghostbusters számára LEGO szellemkéket kell „lerockolni” az égből, vagy amikor éppen egy épületet kell a földdel egyenlővé tennünk a zenei tudásunk zutós, leirhatatlan pusztítóerejével – marhára élveztük. Ami sajnálatos, hogy csak 42 szám van a játékban, plusz 4 darab ingyenesen letölthető (a Portal-os Still Alive-val a miénk), így hamar unalmassá válik újra meg újra ugyanazokat eljátszani a későbbi új turnék kioldásához. Hídegyháza: kivették az online opciót is. Miért? Fogalmunk nincs, hiszen az összes másik részben megtalálható – talán a „családi élmény” erőltetése miatt.

Apró kis jelenetekkel, minijátékokkal feldobott Rock Band-epizód – kellemes, de nem kihagyhatatlan...



■ A számokat egy parányi összegtér cserében – HD konzolon – merevlemezre másolhatjuk, hogy a többi Rock Bandben is játszassuk őket

adatlap
kiadó **WII**
interaktív
fejlesztő **harmonix/traveller's tales**
platform **ps3, wii, x360**
megjelenés **nov. 27.**
multiplayer **2-4**

A zenei repertoár megítélése nagyon szubjektív dolog, de mindenevő, józene-kedvelőként kimondottan bejötték a fiatalabb számok, az epikus régiek társaságában. Van itt a We are the Champions vagy The Final Countdown – hogy az ökökvüleket említsem –, de kapunk Pinket, Maroon 5-öt, Blink 182-t is. A felhőtlen szórakozást elősegítő kezdőbb játékoknak már van Super Easy fokozat (tökmindegy, mit nyomsz, csak ütemre tedd), és ezúttal nem lehet „meghalni”. Ha nagyon elszúrtuk, akkor sincs vége, pár másodperces kihagyás után visszatérünk, némi pénz és pontáldozat fejében. Természetesen most is kompatibilis mindennel a játék: SingStar és Lips mikrofonokkal, Guitar Hero eszközökkel is remekül muszikkalt. Összességében nem egy nagy durranás a program, de talán több egy újabb rókabórnél... ■



576	értékelés
1080p, dd 5.1	
grafika	4.5
játszhatóság	4.5
szavalatosság	4.5
zene/hang	4.5
VELEMÉNY	

Nem kiemelkedő, de szerethető darabja a Rock Band szeriának, illetve úgy általában a zenés játékok népes taborának, keves, de remek számokkal, online mód nélkül...

threepwood

7.5

PLANET 51

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ PYRO STUDIOS PLATFORM WII
MEGJELENÉS 2009. NOVEMBER 27. MULTIPLAYER 2

Igen, tudom, hogy ■ szefősökön nem illik günyölnödni, de képzelje el a Drága Olvasó, hogy hány ponton lehetne belekötni egy olyan játékba, aminek már a bevezető animációja is szaggat? Annak tudatában, hogy a fejlesztőcsapat (a Pyro Studios) korábban a Commandos-sorozattal szerzett elévülhetetlen érdemeket, pláne magától élesít ■ zsebben a Walther PPK. Felköp, alááll, s lehull a porba, amelyből vétegett.

A Planet 51 küldetés-alapú, alapvetően vezetőre kihegyezett anyag, amely a világ legstatikusabb, legsterilebb városában játszódik, és ahol a földönkívüli lakosok leginkább egy pszichiátriai osztály bentlakóira emlékeztetnek. A feladatok bonyolultsága az irányításhoz igazodik, az pedig annyira elbaltázott, amennyire csak lehetséges – ■ cselekedeteink ennélfogva pofonegyszerű küldetések megoldására korlátozódnak, amelyeket



■ A film sem volt egy nagy szám, és a játék azt még alapsan alul is múlja

egy arra tökéletesen alkalmatlan eszközzel kell kiviteleznünk. Ezek főleg járművezetés részek, ahol az irányítás már önmagában sírva fakasztja a kevésbé toleránsakat, de a karakter mozgatása is bonyolultabb, mint a Mars-szonda irányítása. Imádkozom a játékok véletlenül kipróbált szerencsétlenek mielőbbi, sikeres rehabilitációjáért. ■



értékelés: Valami zűrös pénzmosási manőver állhat a Planet 51 háttérében, mert a tudomány jelenlegi állása szerint másra nem alkalmas.

tyler



A Griptonite fejlesztőihez valószínűleg nem jutott el a Wedbush Morgannél dolgozó, a videójáték-iparban elhíresült elemző, Michael Pachter jótanácsa, amelyben ■ Wii-re készülő minijáték-kollekciók azonnali beszüntetését szorgalmazta, azok káros mivoltát hangsúlyozva. (Liberalis demokráciában sajnos nem lehet ■ elkövetők vízbefojtását szankcionálni. Pedig.)

■ Ez a kép árukkodé: ha ez alapján kíváncsi leszel a játékra, az valószínűleg tetszeni is fog. Mindenki más: meneküljtek!

THE PRINCESS AND THE FROG

KIADÓ GRIPTONITE FEJLESZTŐ DISNEY INTERACTIVE PLATFORM WII
MEGJELENÉS 2009. DECEMBER 1. MULTIPLAYER 2-4

A Princess and the Frog legnagyobb erénye ■ szándéktalanul önironikus mivolta; olyan minijáték-gyűjtemény, ami nem elég, hogy rossz, de erősen ajánlott többjátékos módban kiélezni. A szomszéd tehene, igen, az is. Továbbá érdemes elmélázni azon, hogy egy efféle síralom-ügyben fogant, harmincféle időpazarlást magába tömörítő kód-kupac esetében pozitívnak számít-e, hogy hamar véget ér, vagy a szavatosságból kell levonni? Illetve azon, hogy kinek ■ beteg ötlete volt karaoke-betétekkel színesíteni ■ játékok, holott mikrofon nem csatlakoztatható hozzá, így ■ teljesítményünket maximum a falat verő szomszéd értékelheti? Felfoghatatlan – van egy kellemes engine, amire lehetett volna egy, ■ film történetét követő kalandjátékot is készíteni, mondjuk. Ehelyett játék közben abban reménykedünk, hogy a virtuális New Orleanszt közös erővel mossa el a zord vilátság árva és ■ Katrina-hurrikán. ■



értékelés: Minijáték-gyűjtemény kevésbé választékos izlésű játékosok és/vagy szellemi fogyatékosok számára.

tyler

3.0





LEPOZÓ Hosszú idő — az első magyar fejlesztésű, de, amely végül nem is mert kiérni a második. A Neocore játéka a Total War: Kingdoms játékával foglalkozik.

King Arthur: The Holy Grail Wars a Neocore játéka, amely a Total War: Kingdoms játékával foglalkozik. A játék a King Arthur legendáján alapul, és a Holy Grail keresését követi. A játék a Neocore játéka, amely a Total War: Kingdoms játékával foglalkozik.

Hosszú idő — az első magyar fejlesztésű, de, amely végül nem is mert kiérni a második. A Neocore játéka a Total War: Kingdoms játékával foglalkozik. A játék a King Arthur legendáján alapul, és a Holy Grail keresését követi. A játék a Neocore játéka, amely a Total War: Kingdoms játékával foglalkozik.

A játék a King Arthur legendáján alapul, és a Holy Grail keresését követi. A játék a Neocore játéka, amely a Total War: Kingdoms játékával foglalkozik. A játék a King Arthur legendáján alapul, és a Holy Grail keresését követi. A játék a Neocore játéka, amely a Total War: Kingdoms játékával foglalkozik.

NEOCORE JÁTÉKA

A Neocore játéka a King Arthur legendáján alapul, és a Holy Grail keresését követi. A játék a Neocore játéka, amely a Total War: Kingdoms játékával foglalkozik. A játék a King Arthur legendáján alapul, és a Holy Grail keresését követi. A játék a Neocore játéka, amely a Total War: Kingdoms játékával foglalkozik.





Saját magunknak is szorosan kell figyelembe venni a sorozat
egy-egy részét.

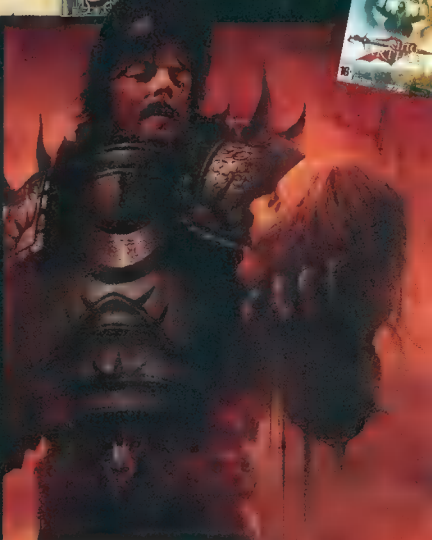
A cím: Myra's Boy (A lány Arthur fia)

Útstíðing: febrúar 5.

[illegible]

Az emberek többsége csak a széklet, az étel- és székletjellemzők alapján ítéli meg, szinte egy pillanatra sem „játék a porckor” a kórosan osztott, nagy mennyiségű

Döntésüknek valóban lehetett következménye: négy bírnak továbbra is elfordították egy skála mentén a kezükkel a lapot, és eldöntötték.





A Wii U konzoljánál a Reflex, de az Xbox 360-on és PS3-on is játszható a Call of Duty: Modern Warfare Reflex.

COD

MODERN WARFARE

REFLEX

Az új Call of Duty: Modern Warfare Reflex klasszikus és új elemekkel teli. A Wii U konzoljánál a Reflex, de az Xbox 360-on és PS3-on is játszható a Call of Duty: Modern Warfare Reflex.

Az új Call of Duty: Modern Warfare Reflex klasszikus és új elemekkel teli. A Wii U konzoljánál a Reflex, de az Xbox 360-on és PS3-on is játszható a Call of Duty: Modern Warfare Reflex.

Az új Call of Duty: Modern Warfare Reflex klasszikus és új elemekkel teli. A Wii U konzoljánál a Reflex, de az Xbox 360-on és PS3-on is játszható a Call of Duty: Modern Warfare Reflex.

Az új Call of Duty: Modern Warfare Reflex klasszikus és új elemekkel teli. A Wii U konzoljánál a Reflex, de az Xbox 360-on és PS3-on is játszható a Call of Duty: Modern Warfare Reflex.

Az új Call of Duty: Modern Warfare Reflex klasszikus és új elemekkel teli. A Wii U konzoljánál a Reflex, de az Xbox 360-on és PS3-on is játszható a Call of Duty: Modern Warfare Reflex.

Az új Call of Duty: Modern Warfare Reflex klasszikus és új elemekkel teli. A Wii U konzoljánál a Reflex, de az Xbox 360-on és PS3-on is játszható a Call of Duty: Modern Warfare Reflex.

Az új Call of Duty: Modern Warfare Reflex klasszikus és új elemekkel teli. A Wii U konzoljánál a Reflex, de az Xbox 360-on és PS3-on is játszható a Call of Duty: Modern Warfare Reflex.

Az új Call of Duty: Modern Warfare Reflex klasszikus és új elemekkel teli. A Wii U konzoljánál a Reflex, de az Xbox 360-on és PS3-on is játszható a Call of Duty: Modern Warfare Reflex.

Az új Call of Duty: Modern Warfare Reflex klasszikus és új elemekkel teli. A Wii U konzoljánál a Reflex, de az Xbox 360-on és PS3-on is játszható a Call of Duty: Modern Warfare Reflex.

Az új Call of Duty: Modern Warfare Reflex klasszikus és új elemekkel teli. A Wii U konzoljánál a Reflex, de az Xbox 360-on és PS3-on is játszható a Call of Duty: Modern Warfare Reflex.

Az új Call of Duty: Modern Warfare Reflex klasszikus és új elemekkel teli. A Wii U konzoljánál a Reflex, de az Xbox 360-on és PS3-on is játszható a Call of Duty: Modern Warfare Reflex.



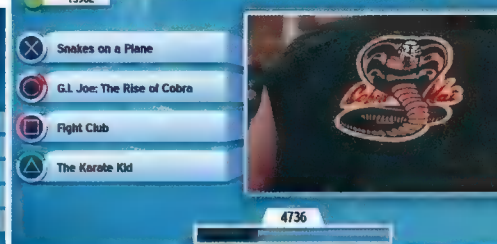
32GB

480p, dts 2

grafika
játszhatóság
szavathosság
zene/hang

Megkészt átirat, amely két év után is tudott volna nyugot szólni. Szól is, de nem olyan hangszínen, amely elviselhető lenne – gyatra, felület és félrevezető átlátása annak, ami sokkal többet érdemelne volna ennél.

6.0



Scene It?

Bright Lights! Big Screen!

ALAPOZÓ Az eddig csak X360-on futó sorozat kiterjeszkedik más platformokra, ám mindezt sajnos különösebb odafigyelés, tetszeni vágyás nélkül teszi.

BRONZPOLGÁR

Az Xbox-tulajok már ismerhetik az eredetileg egy DVD-vel kiegészített társasjátékot, léven annak két része Microsoft-kiadásban megjelent már a gépre. Aztán a redmondi cég megunt a rengeteg ügyvédi munkát (például minden megemlített filmhez engedélyt kérni) és átpasszolták az egészet a mozik terén amúgy is érintett Warnernek. Ők kerítették egy új fejlesztőcsapatot, és a másik két platformra is elkészítették a harmadik epizódot. Ez önmagában egy dicséretes dolog – a munka minőségével vannak gondjaink...

Ez rögtön szembetűnik az ótvár intróiból és az igénytelen menüből – még szerencse, hogy azért nem ez a lényeg. Igaz, ettől még zavaró a program általános tufasága: a hosszadalmas töltőidőzetek, a kikacsolatlan feladatmagyarozatok, a szörnyen ellenszenves karakterek (se Mii-ket, sem avatarokat nem lehet használni), vagy mondjuk az online játék lehetőségének teljes hiánya – hozzáteszem, ez kifejezett visszalépés, az előző rész tudta ezt...

EGY CSODÁLATOS ELME PISLAKOLÁSA

Igaz, nem ez a lényeg, hanem a feladatok, a fejtörők. Ezen a téren különösebb baj nincs – igaz, előrelépés sem nagyon. A játék gerincét, „leglátványosabb” részét a valódi

filmjelenetek alkotják – rövidke, egyperces részletek olyan alkotásokból, mint a Cloverfield, vagy a Szigorúan Bizalmas, majd ezt követik kérdések; néhány a jelenetről, és még több a látott színészekről, vagy a filmmel kapcsolatos egyéb dolgokról. Persze megmaradt minden más korábbi fejtörőtípus is a helyén van, az olyan remek dolgok is, mint amikor gyerekekzobokból vagy pixeles, 8-bites mozikból kell felismerni a filmeket, megvan az idézetek és posztterek beazonosítása, illetve az előző részhez készült letölthető tartalomról ismerős igaz-hamis villámkérdések. Aztán persze ott vannak az

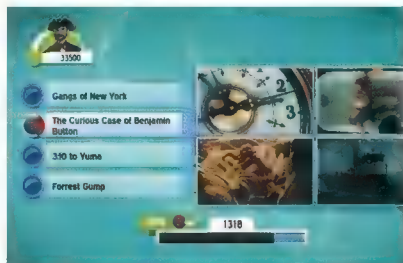
kiadó **warner**
fejlesztő **am&m**
platform **ps3, wii,**
x360
megjelenés **dec. 14.**
multiplayer **2-4**

idegesítőbb/nehezebb időrendi sorrendbe tevős feladatok, anagrammák kihívások is, az igazán megszállottak kedvéért.

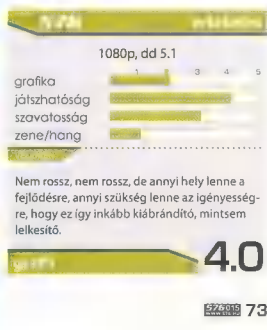
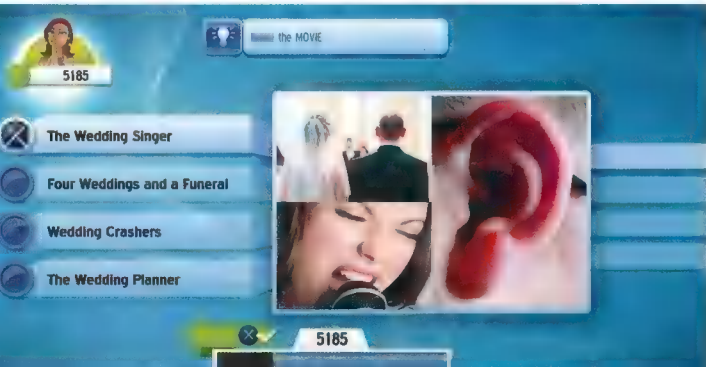
Kérdésből a hivatalos közlemény szerint cirka 2800 akad – ezt ellenőrizni nyilván nem tudom, de már a harmadik-negyedik meccs alatt találkoztam ismétlésekkel. Igaz, egy filmjelenethez több körre való kérdés is tartozik, de úgy tíz meccs után ebből a típusból új videót már csak ritkán látsz. Azt sem vettem észre, hogy – ahogy az előző részek tették – a program elmentené, hogy az adott profil mely kérdéseket látta már; itt viszont köszönnek azonos fejtörők, akár egyetlen hosszú játékban is.

ARANY MÁLNÁRA ESÉLYES

A játékmódokat illetően érdemi javulás nincs: van a rövid és a hosszú játék (semmi állítási lehetőséggel), az öt perces Fast Play (a hibás válaszoknál időlevoonással), meg az értelmetlen Party Play, ahol bárki bármiokor csatlakozhat. A HD-verziók igények letölthető tartalmakat, de toplisták – vagy ahogy már említettem, online játék – nincsenek, a játéktér hihetetlenül ronda és stílusatlan, és úgy általában: a programról süt az igénytelenség. Még jó, hogy a régi kontrollert (PS3-on a Buzz-nyomókat) támogatja a program – de ez már csak egy erőltetett pozitívum; mert nem akartam egy újabb, századik panasszal zárni a cikket... ■



■ Rossz válaszként csak a Fast Play-módban van büntetés – mindenhol másból célszerű minél hamarabb kattintani...





FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES CRYSTAL BEARERS

Wii A Crystal Chronicles-univerzum legújabb kisbolygója, amelyet merész domborzati formák és káprázatos természeti adottságok jellemznek. Csak a felszín bombázó meteorzárpok rombolják az összképet...

kiadó **square enix**
fejlesztő **square enix**
team **2**
platform **wii**
megjelenés **febr. 5.**
multiplayer **nincs**

A kultúrnövényeknek szerető gondoskodás a jussa, ■ gaz viszont odafigyelés nélkül is szabadon elburjánzik. A Final Fantasy fűvészkerájának kis üvegházában felcseperedett vadhajítás szerepjáték-elemekkel erősen átitott multiplayer anyagnak indult a GameCube úgynevezett fénykorában, a DNS-t pedig négy további epizód örökítette tovább, amelyekről csak a történeti hűség kedvéért érdemes megemlékezni, adminisztrációs hibaként elkönnyelve azokat. A fentiek ismeretében kissé sokkolóan hatott, hogy a Crystal Bearers a szeretetteljes törődés jeleit viseli magán, elődeire azonban a legkevésbé sem emlékeztet – sőt, úgy általában semmire sem, amit Final Fantasy néven ismerhetünk.

ELKÉPÉDVÉ

A nyitány láttán még nem sejtethetjük, hogy rövidesen a Wii erődemonstrációjával szembesülünk: még akkor sem, amikor Layle, a játék főhőse a poroszos bevezető és

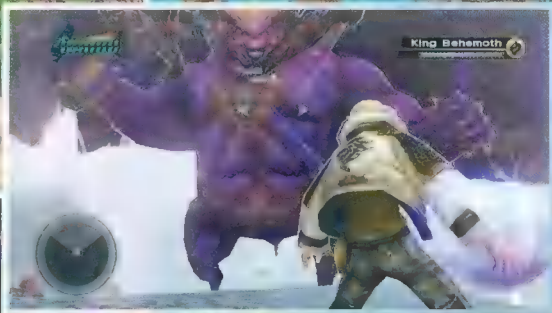
egy mélyvízbe hajító támadás után ember-telen méretű gépgyúval repkedve kezd a négyzetre emelni ■ Panzer Dragon akciorgiáját. De amint a lövöldözős köztérjének után a kormányozhatatlanná vált, zuhanó Titanicot nagyjából irányba állítja becsapódunk a főváros kapuja előtt, az állunk a hajótesttel szinkronban koppan a talajon.

A játék ugyanis gyönyörű. Nem „csinos”, nem „a Wii-nek elnézzük” kategória – mesészepl! (Technojunkie olvasóinknak: ha egy teljes képernyős élsimítással megdobták volna az összképet, első generációs Xbox 360 játéknak is elmehetne. Tulzsa? Talán, de csak egy hangyabokányit.) A környezet stílusa és hangulata leginkább az FFXII-t idézi, de a high-tech parádé helyett ■ klasszikus fantasy elemekre fekteti a legnagyobb hangsúlyt. A Crystal Chronicles világának ismerői otthon érezhetik magukat, ■ tájékoztatlanok pedig egy, ■ Ars Electronica fesztiválon modernizált



Gyűrű Urát képzeljenek el. A főváros utcáin nyüzsgő ■ nép, kis Moogles és kereskedők árulják a portékájukat, ■ vasúttállomáson nagy a tolongás a büfék és ajándékboltok előtt, macskák szaladgálnak a rémülten menekülő erekek után. A Vineyard utáni mezőre kiérve elbódít a szinte korlátlan látótávolság, a chocobókon lovagoló pásztorok zöldellő lankákon terelgetik az egzotikus nyájukat, miközben kötélhágcsót lógató hőlégballonok úsznak a levegőben. A tengerparton a lengedező pálmák, az ékszerdoboz tarkaságú korallzátonyok és a feltörő gejzírek színesítik az összképet. A karaktermodellek is elsőosztályúak, az arcminika, a gesztusok és az animáció kidolgozottsága tökéletes. Némi belassulást csak időnként tapasztalhatunk (a teljes játék során úgy öt-hat alkalommal), de a játszhatóságnak ez sosem tesz kersztbe.

A történetfonál felgöngyöltésével párhuzamosan újabb és újabb helyszínekre jutha-



tunk, a teendöink és lehetőségeink pedig ennek megfelelően alakulnak. Egy biztos: a Crystal Bearers nem engedi unatkozni a játékost. Egyrészt ott vannak a harcok, amik Power Stone- mellékizeteket hagynak a szájon: Layle telekinetikus erejével képes tárgyakat lebegtetni és azokat ■■■ ellenfelekhez vágni. Új képességeink nem lesznek, csupán a megélvöket módosíthatjuk az ellenfelek legyőzése után elpotyogtatott

további kombinációs lehetőségek is színesítik: például ha felkapjuk az egyik bogarat, és a másikhoz vágjuk, egy tömör gömbbé formálódnak, amellyel sokkal nagyobb hatékonysággal dobálózhatunk, de akadnak távolról lövöldözni ellenfelek is, akiket felkapva rövid ideig használhatunk arra is, hogy nyilzáppal terítsük be ■■ társaitak.

A küzdelmek a játékidőnek csupán kis százalékát teszik ki; ■■ fennmaradó időt kalandozással és „melléküldetésekként” tölthetjük. Az időzajletet ■■ indokolja, hogy ezek nem hagyományos értelemben vett missziók, inkább olyan lehetőségek, amelyek megnehezítik a stílusbeli meghatározást. Ha mégis ragaszkodnánk

Hol járunk?

A Crystal Bearerst az előző Final Fantasy Crystal Chronicles részekhez képest a Wii konzolra fejlesztették át. A játék a Wii konzolra került, ami a Wii Remote segítségével játszható. A játék a Wii konzolra került, ami a Wii Remote segítségével játszható. A játék a Wii konzolra került, ami a Wii Remote segítségével játszható.

gépgyűjtése elől, bújóska a Queen's Gardenben két kisseráccal, kertépítés a főtér díszövényeivel és virágsokraival legőzva, csibefutam a chocobo-versenyeken. Apropos, chocobo: a madarak közlekedésgyorsító hatása elvitathatatlan, ugyanakkor kincsreseknek sem utolsók, a csillgó pontoknál ugyanis kiáshatjuk velük a földbe rejtett pénzerméket. A hirdetőtáblákról letehető skiccek kincsvadászatokra hívják fel a figyelmünket, a strandokon Extreme Beach Volleyball-szerű minijátékba botlunk, különleges képességeinket felhasználva vethetjük bele magunkat a horgászásba, vízisíeléssel dobhatjuk fel a lubickolást, részt vehetünk egy bál tánca ottlolt ritmusjátékban, és jelentkezhetünk egy sajátos focimeccsre is. Az állandó cselekvési lehetőség, valamint a nyüzsgő, élettel teli világ együttese mozgalmassá játékok garatál, amely az ide-oda cászkalás üres negyedóráit tarka színekkel sátriozza.

ELTŰRVE

Fékezett habzású elragadtatással beszélhetünk a zenéről; bár felszendülnek finom darabok (például a Prison Sands-nél hallható dubos lüktetés napi huszonegy óra alatt sem válik megunhatóvá, és a bosszarcoknál dübörgő, elektronikával

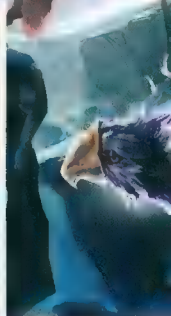
Gyakorlatilag nulla köze van a korábbi Final Fantasy epizódokhoz; az elnevezés csak marketingfogás

tárgyak begyűjtésével; csökkenthetjük ■■ tárgyak felkapásához szükséges időt, növelhetjük a hatótávolságot, felturbózzhatjuk az életerőnket. Néhány kivételtől eltekintve a harcok elkerülhetők, így aki a grindelés okozta heves fejfájásoktól tart, annak a menekülést ajánlanánk Advil helyett. A paraszti egyszerűségű hajgálást ráadásul

hozza, a Crystal Bearerst egy minijátékokkal színesített, mászkálásban gazdag akció/kalandjátéknak nevezhetnénk – szerencsére ■■ „minijáték” itt nem szitkoszóként, hanem egzotikus fűszernövényként van jelen. Lopakodás a vonaton az őrzárát elől, menekülés a behavazott szakadéokban egy háztömbnyi szörnyeteg és egy helikopter



■ Néhány ellenfél ismerős lehet a Final Fantasy-kánonból, így ezek a robbanó kedvű lények is régi haverok...



felületkezelt rock-futamok is pirosponot érdemelnek), de hallhattunk már a szériában Liberti Fatale-kaliberű mesterműveket is, amelyek mellett minden más csak zajártalomnak tűnhet. A „minden más” itt a skót dudu indokolatlanul eltűzött használatát, Ennio Morricone hasfájós napját idéző proletárwestern-futamokat, valamint gitárpengetésben gazdag liftzenét takar. Összességében nem rossz, de nem is kiemelkedő.

Fanyalaghatunk az ütközetek láttán is: a finom kombinációs lehetőségektől, valamint a valóban lélegzetelállító (ám kis számú) bosszarcoktól eltekintve minden küzdelem monoton hajigálásba fullad. Ugyanakkor amellet sem lehet szó nélkül elmenni, hogy Bahamut megidézése olyan látványorgiával kápráztat el, ami minden platformnak becsületére válhatna.

Nem esett még szó az öngyilkosságba hajszoló melléküldetésekről, az egyik erdőben majmnyulakba (nem tévedés, Monkey Rabbit fantáziánéven futnak!) botalhatunk, akik ötösével szaladgálnak, és módszeresen elgáncsolva szabadítanak meg minket a pénzünktől. Mivel a fűge mozgásuk miatt nehéz becélozni őket, hűsz perclis is eltarthat, mire visszasererűzünk a vagononkat. (Igaz, ilyenkor aranyérme-

számolatlanul feltűnő kincsesládák egyikét megtalálva három bikiniruhás lány kezd üldözni a rajongásával, és a lökdösésükkel szép nagy rakás aranyérmétől fosztanak meg. A sok finomság mellett határozottan bosszantó efféle csipő-keserűs bosszerekre haragni...

ELBORZADVA

Néhány hamis hang miatt nem szidalmaznám a Crystal Bearerst, de a kakofóniához további fals tónusok is hozzájárulnak. Ilyen a sztori, ami egy sajtólapron is elérné, a színvonal alapján pedig valószínűleg tény-



A hangulat igen könnyed, de a játék alatt dolgozó technológia a legkomolyabb, amit Wii-n láttunk!

esővel jutalmaznak, ami szép kamat a közel félórás szenvedésért, de nem muszájja el az érzést, hogy valójában katonai biciklárk kéne kibelezni az elsőre aranyosnak tűnő állatkákat, majd égerfákon száritani a bőrüket.) Hasonló jelenet, amikor a játék során

legesen arra firkálta fel a forgatókönyvíró, félálomban. A szereplők vérszegény arche-típusok, Jegran egy indigóval kopírozott, homályos Sepiroth-utánérzés, Layle-t pedig nem lehet eleget szidni. Bevett szokás, hogy a szereplőit ■

■ A harcrendszer a Wiimote rángatására épül – rendszernek nevezni is szinte túlzás

célközönség azonosulási és/vagy közösülési vágyaihoz fazonírozák, de hőrszunk vérforráló nagyképűsége láttán a közösülés gondolata kizárólag a „gorillával, alanyesetben” kontextusban merülhet fel, egy leszart épész ember nem akar azonosulni, pláne akkor, ha Forma 1-es szponzormatricákkal felcícomázott kincskereső kisködmönben parádézik. A szereplők viselkedéséről és



Karakterek

■ Selkie-k kiánjának tagja a fővárosban ismerkedik meg Layle-lel. Cserfes, minden lében kanál teremtes, aki kiváló érzékellet keveri a bajt, és ügyesen is menekül el belőle.

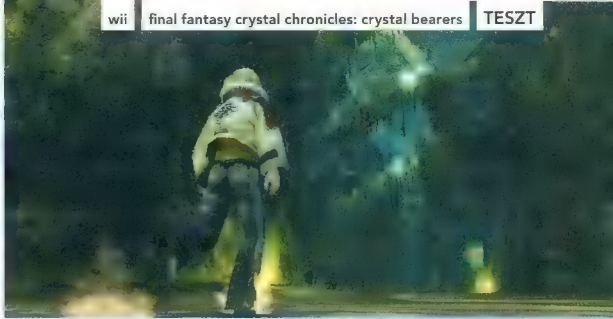
A Lily Kingdom hercegnője azért keresi meg Layle-t, hogy képességét felhasználva próbáljon meg segíteni az apján, aki egy „baleset” következtében kristályszoborba változott.

■ Bridgetownban gürűz bádogos korábban a királyság egyik legjelentősebb mérnöke volt. Különös érdeklődést mutat a Crystal Bearerek iránt, így Layle-lel is barátságban van.

■ a szintén a Selkie törzsbe tartozó Keiss a Lily Kingdom hadseregének ezredese. Jó barátságban van Layle-lel, ám Jegran első tisztjeként idővel kénytelen lesz kettős játékot játszani.

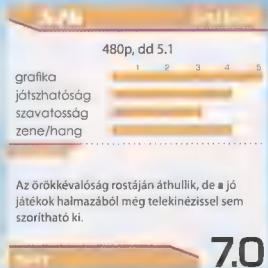
■ ránézésre C3PO és egy madárijesztő frigyéből született, de a Yuke harcos a kezdetekkor páratlanul erős ellenfélnek bizonyul. Portálók megnyitásával idéz meg földöntúli teremtményeket.



[illegible]

■ Ellenfeleink
hajigálása néha igen
humoros eredmé-
nyeket hoz

A Crystal Bearers annyira kildő a Final Fantasy-játékok sorából, hogy nem is érdemes azokkal egy súlycsoportban versenyeztetni. Az értékelésem látható pontszám nem csupán a fenti bekezdésekben olvasható morgolódás eredménye; ■ hibák bosszantók, de túlélhetők, maga ■ játék pedig csábítónan kellemes. Egyszerűen egy finom selyemből szőtt mellékzárlat, a jó értelemben vett átlagoság egyik legyes képtelműjével van dolgunk, ebből pedig nem lehet többet kihozni. A Crystal Bearers a Panzer Dragoon, a Fable és a Power Stone Bermuda-háromszögében élvezget, és ■ földrajzi vonatkozás ellenére nem mondható elvezetett teremtesnek. Csak nem a profi ligájában kell versenyeztetni; köztük élvezni, de a maga kategóriájában dobogós is lehet. ■ es egészésges versenyellenem hajtja, nem az ostoba és dacos győzmi akarás. ■





ALAPOZÓ Goku, a zöld Sztán, Vegeta és társaik nem bírnak nyugton maradni, és rendre vissza-visszatérnek, hogy toldozgatta, foltozgatva újra és újra a tévék és konzolok elé kényszerítsék rajongóikat.

kiadó **bandai**
fejlesztő **spike**
platform **ps3, x360**
megjelenés **nov. 13.**
multiplayer **2-8**

■ Minden idők legrosszabbul megtervezett városában is dúl a csata

H adúken", és hasonlóknak... ja, nem, ez valami más, elnézés: bár energialeb-
dák repkednek össze-vissza, és ezúttal is a test-test elleni küzdelem a cél, Ryu és Ken távolmaradnak, ellenben a Dragon Ball szárjai a Burst Limit után újra összeálltak, hogy a sorozat nem kevés imádóját virtuális küzdelemre kényszerítsék. Gondolom, a szériát nem kell bemutatni senkinek, hiszen meg eleget a tévében is, mielőtt valami okostojás kitalálta, hogy ez felháborító és gusztustalan, bezzeg a Győzi eladójához, meg Maunika és Balázska is mehet főműsoridőben, mert az nem baj, ha valós emberek esnek egymásnak. Persze aki akarta, az innen-onnan ügyis beszerezhetette a kismillió alvorszatból és évadból és mellék-számból álló szériát, és nagyjából elmondható, hogy a különböző konzolgenerációkra ellátogató adaptációk is ezen rajongókhoz szólnak (legalábbis a legtöbb epizódot, mert párral én is remekül elszorakoztam, pedig

magam az anime annyira nem köt le), így a Raging Blast is.

RAJONGÓK, FIGYELEM!

A játék amúgy nem kisebb feladatot igyekszik teljesíteni (legalábbis a főjátékban belül), minthogy a DB történelmének legnagyobb pillanatait elevenítse fel. A menüponton belül a különböző történet-szálak (Frieza, Bardock, androidok stb.) mellett még egy „mi történt volna, ha...” szellemiségű történet is helyet

A sorozat rajongóinak igazi csemege lehet, de a verekedős játékok szerelmeseinek csalódás lesz...

kapott, ami bizonyosan sok rajongónak hatalmas élmény lehet (én speciel a hátsómat vertem volna a földhöz, ha a nyolcvanas években kijön egy „Mi történt volna, ha az alienek eljutnak a Földre az első film után?” film). Természetesen ez nem egy RPG, így

a sztorizás – van japán hang és angol felirat kombó – megszállottaknak – után rögvést megkapjuk a karakterünket, akivel aztán legyakhajjuk a gépi ellenfelet, majd megvesszünk a következő szegmensre, és így tovább. Már ebben a formában is száznál is több „küldetés” állunk szemben, és akkor még ott van a Tournament mód is a klasszikus adok-kapok kedvelőinek, ráadásént pedig haverokkal is bunyozhatunk (akár online is).

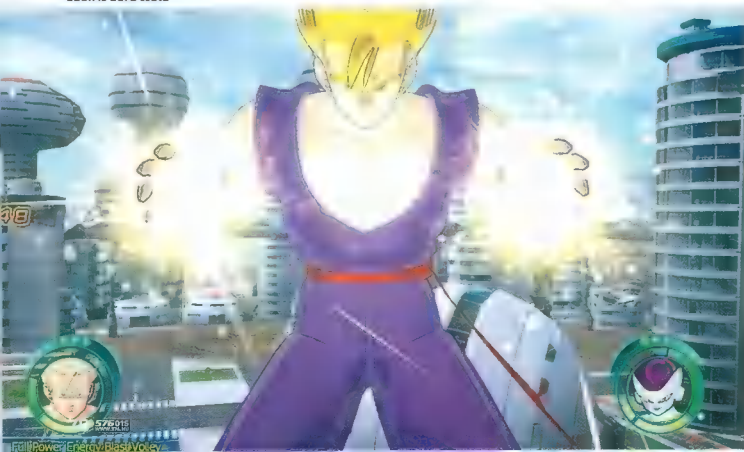
Maga a harc némileg változott az előző játék óta, főleg a kameranézetben van különbség, hiszen az eddigi oldalnézetet felváltotta az általában inkább akciójátékoknál alkalmazott hátsó kameranézet. Ez egyben a nehézséget is feljebb tornáztá kicsit, mivel a kamera sajnos hajlamos beragadni valahova, ráadá-

sul kicsit lassúnak is mondható egy olyan verekedős stufnáknak, amelynek embereknek hihetetlen sebességgel repkednek és pattognak össze-vissza. Ez a változtatás tehát nem volt a legjobb gondolat, de ettől függetlenül a harc élvezetes, legalábbis addig, amíg nem váltunk nehezebb fokozatra, mivel akkor a kamera mellett még az intergalaktikus intelligenciával, de leginkább hasonló eredetű mákkal megáldott partnerek is azon lesznek, hogy megőriztessen minket.

Természetesen van varázslat a síma ütések mellé, illetve védekezés és megragadás, vagy éppen mindent pusztító, hiperuniverzális, a kamera beközelít, és mutatja az erőgyűjtést – jelleget támadás, amely esetében még mindig hiányzik az a korábban alkalmazott effekt, amikor majd a teljes környezet elpusztításra kerül a támadás alatt álló delikvenssel együtt – igaz, roncsolódik pár fa, dőlnek a sziklák, de azért ez nem ugyanaaz.

VAN MÉGI!

A játék során beszédett pontokkal lehet átalakítást végezni, vásárolgatni, és fejleszteni, és tulajdonképpen itt jön be a képbe,





■ Van, aki még nem értette meg teljesen tisztán a meghajlás pontos végrehajtásának mikéntjét...



■ Azon szereplők, akik esetleg nem kaptak volna helyet a korongon, ingyenesen letölthető formában kerülnek bele a játékba. Ez a sok ultradrága Namco DLC után igazi meglepés



DLC-áradat, ingyen!

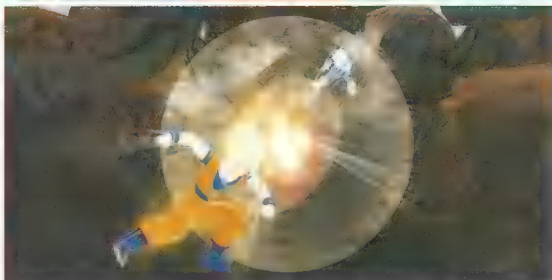
Kevésfelfed a Raging Blast hetven karakterét? Nos, a Namco Bandai tudja, mitől döglik a légy, illetve hogyan lehet megdobogtatni a fanok szívét, így a játék megjelenését követően nekifáztak, és azóta kéthetente ingyenes DLC-k formájában új karakterekkel melegítik fel a program myjötti élményét:

Minden egyes pakli négy-öt játszható karaktert tartalmaz, és ez az invázó április közepéig biztosan kitart, utána pedig ki tudja, mi lesz... Dicsértes kezdemenyzés és a Namco nem először tesz ilyet, lásd a Dynasty Warriors: Gundamsorozat kiegészítő küldetésait? Az. Már csak Internet kell hozzá, és az egy más dolog is a fejlesztés ezt a fajtát hozzáállás.

hogy a hetven karakter kis átvérés, mivel tulajdonképpen a fejlesztésekkel, átalakításokkal, ilyen-olyan verziójú figurákkal van ennyi – ami amúgy így is jó, de ez azért a játék dobozán még sokkal jobban hangzik, mint a valóságban. Mert igaz, hogy az ötféle Freiza vagy a hét (!) variációban megnyitható Gohan tudása és mozdulatai között van apró különbség, de én speciál azért nem erre számítottam.

Ahogy azt megszokhattuk, a pályák szerkezete és a harcok rendszere nem korlátozódik a földhöz ragadt bunyókra, a levegőben és vizen is gyepláthat egymást, viszont negatívumként maradt az a megszokott hozzávaló is, hogy a pályák valahogy üresek és egysíkúak, nincs bennük semmi élet. Ezen tekintetben lehetne tanulni a klasszikus veredős játékoktól, amelyeknél a háttérben mindig van valami mozgás, mindig vannak plusz karakterek, és senki ne mondja, hogy a rajzfilmek alapján nem lehetne ilyeneket a Dragon Ball univerzumában is megvalósítani, mert elég megnézni bármelyik epizódot, és máris ott a bizonyíték.

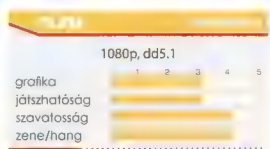
Van tehát egy nagyjából tartalmasnak mondható veredős programunk, ami egy meglehetősen közdevelet sorozatra épül, méghozzá úgy, hogy grafikaig már-már azt a minőséget kapjuk, amit a tévében is láthatunk (ez azért inkább a karakterekre igaz, a környezetre közel sem), plusz egy rakás szeretett karakter is helyet kapott benne, és az akcióra, a letölthető tartal-



makra (lásd külön) sem lehet panasz. Ha mindezt összevetjük, mi lehet a probléma? Nos, a negatívumok sorolhatók egy darabig, kezdve a már emlegetett kamerával, ami azért sokszor megnehezíti az ügyet, hogy az egyszerű dolgunkat, aztán ott van az időnként egyértelműen jelen lévő egysíkúság, vagy az a tény, hogy ez még mindig csak a kezdet, mert újon jön egy éven belül egy újabb DB-játék, ami pár fejezettel, pár karakterrel, és pár pályával többet tartalmaz majd, esetleg a kameranézetben is változtatni fognak. Ez egy örök körforgás, olyan, mint a Dynasty Warriors-séria esetében, ami szerintem nem támogatandó, főleg úgy nem, hogy vannak technikai hibái is a dolognak.

Rajongók megvehetik a Raging Blast címkészés új epizódot, de a leírak tükrében ez azért nem egy fonyeremény, és annak

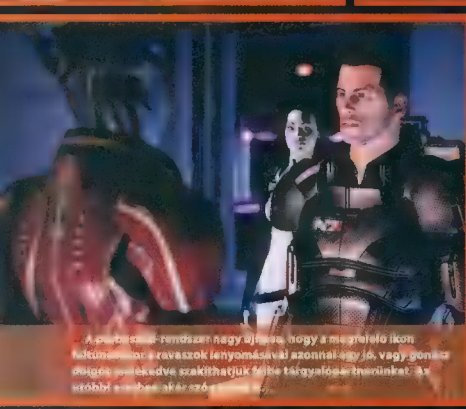
egyáltalán nem ajánlom, aki már birtokosa mondjuk a Burst Limitnek, és nem hatalmas rajongója a sorozatnak, csak egy jó bunyóra vágya. Ő talál sokkal jobbat is e vágyának kielégítésére...



Dragon Ball-rajongóknak okozhat pár kellemes délutánt, esetleg rá is kaphatnak, de számukra sem ez lesz a DB-játékok alfája és omegája.

6.0





hátulról. (A páncélosok szótárszerűk új rend-
szerről kaptak olvasgatható, a fejlesztesek
nem elég a "jó" és "rossz" és "szűk"
és "széles" világban járni, ha-
tárak, akár a "hátulról", akár egy-egy
állapotot, technológiát és a "hátulról"

[illegible]

megfolyósult a Rapurba, majd – az új
folyóként a közeli napot látszólagos
Mári – mészároskudatát után a
bontás után.

Aznap amúgy harsogott, mint amikor
[...], és végül [...]
[...] a [...]
[...] volt, [...]
[...] nem [...]
[...] volt, [...]
[...] volt, [...]
[...] Azt
[...] szenvedni fogunk a
[...]
[...]
[...] szempont-
[...]

GEARS OF EFFECT

Ámí viszont... és...
az... Szinte fáj innen vissza-
menni az...
mintának... a Gears of War
... futni a fedezék-

A SEBHELYESARCU

A kórházot elhagyva útját nem volt már szabadon: az arca körül meggyógyult sebek maradtak. Ezek eltüntethetők az egyik gátló gyógyszer-feljesztéssel, az a szoba felturbózáásával – ötven ezer forintért – árszállásra. A sebek a rendkíveli veselkedéstől a kórházban elmúlnak, de a gyógyszer – az mint a pillanatnyi is – nem tartja meg az alakulnak, így a

[illegible]

A harcerendszer teljesen átalakult, még hozzá minden tényleg előnyére – most már ez is méltó része a játéknak!

mint említettem, ezek most már 17 példányként léteznek – eltérően attól, ami előző megbeszélésnél lehetett a helyzet. Az új kiadásban most már 12 példányt tartok számon. Sőt, három példányt pedig már a könyvtárunkban is megismerhetünk. De nem csak a könyvtárunkban.



Amitől Váry sem bírta elviselni, az az, hogy a zeneszerzők a zenei ötleteket az előző részekből és az előző részekből is merítik, amikor már nem kell újat találni a ravaszt.

Azt hiszem, ez a hely, ahová azt is visszaad-
juk, hogy nemcsak a szülő a jellemző
szó a karakterekről, a menük.

A határido: február 5.



The screenshot shows the game's interface. On the left is a close-up of a man's face, likely the character being controlled. On the right is a mission briefing screen with the following text:

Mission: Capture the high-ranking official who is the mastermind behind the recent attacks on the city. The official is currently in the city, and you must capture him before he can escape.

Objectives:

- 1. Find the official's location.
- 2. Capture the official.
- 3. Bring the official back to the base.

Notes: The official is a high-ranking official in the city. He is the mastermind behind the recent attacks on the city. He is currently in the city, and you must capture him before he can escape.



Mindez a szöveg is teljesen
a ME1-ben nem szerepel, és a
érkeznek.
és
hozzák ezt
a vita
mindet.
szereplőjéke – mi
amíg
a 3-at.

9.6



A Wiimote irányítja a
ami így is lehetne a játék



A Silent Hill: Shattered Memories a Silent Hill: Homecoming és a Silent Hill: Origins folytatása, és az az alapötlet, hogy a játékosnak meg kell találnia a múltját. A játék a múltban játszódik, és a játékosnak meg kell találnia a múltját. A játék a múltban játszódik, és a játékosnak meg kell találnia a múltját.

Az viszont, hogy a játék a múltban játszódik, és a játékosnak meg kell találnia a múltját. A játék a múltban játszódik, és a játékosnak meg kell találnia a múltját. A játék a múltban játszódik, és a játékosnak meg kell találnia a múltját.

Bár a Konami remake-ként aposztrofálta, igazából ez egy teljesen új epizód; alig utalva az eredetire

Ismétlem, hanem egy új epizód. A Silent Hill: Shattered Memories a Silent Hill: Homecoming és a Silent Hill: Origins folytatása, és az alapötlet, hogy a játékosnak meg kell találnia a múltját. A játék a múltban játszódik, és a játékosnak meg kell találnia a múltját.

A Silent Hill: Shattered Memories a Silent Hill: Homecoming és a Silent Hill: Origins folytatása, és az alapötlet, hogy a játékosnak meg kell találnia a múltját. A játék a múltban játszódik, és a játékosnak meg kell találnia a múltját.

A Silent Hill: Shattered Memories a Silent Hill: Homecoming és a Silent Hill: Origins folytatása, és az alapötlet, hogy a játékosnak meg kell találnia a múltját. A játék a múltban játszódik, és a játékosnak meg kell találnia a múltját.



A black and white photograph of a futuristic, high-backed chair with a glowing base, set in a dark, industrial environment. A person is partially visible in the background.



■ A kultikus kávézó látogatói visszatérnek, ezúttal még felfedezni is tudják!



nem tudok...
 nem tudok...
 traumatikusként... Hill a b...
 knél először... te át
 ...ezt...
 Memories sem... itt nem i
 ...falak,
 ...nem...
 ...nulla... kivéve'
 ...öt...
 és... vagy,
 ...nem katoná... nem...
 ...talán...
 És akkor...
 ...miért...
 egy...

... látható része ...
az ...
...
... érnek, ... sikerül ...
... sem
...
...
...

1. **Chetani Memories** **szerepel** a
 2. **Chetani Memories** **szerepel** a
 3. **Chetani Memories** **szerepel** a
 4. **Chetani Memories** **szerepel** a
 5. **Chetani Memories** **szerepel** a
 6. **Chetani Memories** **szerepel** a
 7. **Chetani Memories** **szerepel** a
 8. **Chetani Memories** **szerepel** a
 9. **Chetani Memories** **szerepel** a
 10. **Chetani Memories** **szerepel** a

[illegible]

	1	2	3	4	5
grafika	[Bar chart showing scores for graphics]				
játszhatóság	[Bar chart showing scores for playability]				
szavatosság	[Bar chart showing scores for reliability]				
zene/hang	[Bar chart showing scores for music/sound]				

A Silent Hill: Shattered Memories csupán a
névén Silent Hill, de talán pont ez benne a
legjobb. Friss és rendkívül hatásos újragondol-
lása egy klasszikusnak.

8.0

EARTHWORM JIM

KIADÓ GAMELOFT

téli

10

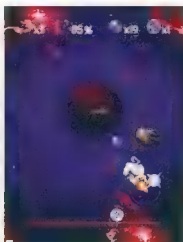
A mobiljáték-fejlesztők kezét számos gátoló tényező köti gúzsba; figyelemük kell a játékra fordítható időtartamra, a kezeles összetettségére és a platform audiovizuális korlátaira. A korlátozás sajnos, de jól működő játéksílusokat eredményezhet (és eredményez is), a más platformon bevált megoldások pedig sok esetben elvéreznek.

Dave Perry MegaDrive-on

és PC-n egyaránt zajos sikert arató játéka már a tizenöt évvel ezelőtti mezőnyben is vérfarólan nehéznek számított; még gamepaddal is embert próbáló feladatnak bizonyult megbirkózni vele, parallax scrollozással fejlesztés izlész pixelgrafikája minden platformon igazi látványbomlának számított.



Ennek tükrében kisebbfajta csodaként is elkényvelhetjük mindazt, amit a Gameloft az Earthworm Jim telefonra portolása során végrehajtott – a fejlesztés során valószínűleg még a vállalati himnusz is lecserelelték ■ Mission Impossible főcímenéjére.



Mert minden itt van, amit annak idején szerettünk: a képernyőaránytól eltekintve egy az egyben megkapjuk a gusztozsó látványt, a röhögőgörcs-fakasztó animációval felvértezett Jim összes ismert és szeretett képességét, de a Normal/Hard/Original nehézségi szintek implementálásának, valamint a barátságosra fazonírozott kezeléssnek köszönhetően nem fenyeget az ■ vesztély, hogy falhoz vágjuk a több tízezres mobiltelefont a lasszózás során. Függetlenül attól, hogy a nosz-

Mobilrovatunk továbbra is teljes gőzzel halad előre; Bar a képernyők mérete általában alulról közelíti a DS-t, és irányítás terén is vannak meglepések, a játékok között is rengeteg minőségi alkotás van. Tanácsadó rovatunk ezek megtalálásában, illetve a személt elkerülésében nyújt segítséget. A rovat támogatója a Vodafone!



vodafone

576
1744

Küldd díjmentesen az 576 szót a 1744-re és válaszd SMS-ben elküldjük Neked annak az oldalnak a linkjét, ahol a játékokat összegyűjtöttük! Töltsd le mind!

talgia vagy ■ új élmény ■ játék során ■ fő hajtörő, mindenki betegre röhögheti magát a régi-új ismerősökön: itt vannak ■



■ aranyhalak, a macskák, a varjak, ■ papírhajgáló ügyvedek, ■ Föld körüli pályára állítható ■ tehén, ■ golyószóró gépjegyver, ■ a briliáns logikai feladványok, ■ és a remek pályadesign. Itt van minden, amit 1995-ben megszerettünk – egy olyan platformon, ahol a feltűnésre csak az avitnak mondható technikai színvonalra miatt számíthatunk, a tévesen megellegezett rossz élményei miatt azonban inkább elkerüljük volna. Másodszori dícsőgés eljövölt – erre még egy csodafeltűnő tartott szakállas fialember sem volt képes. ■

GYORSTESZTEK

InfeCCt

KIADÓ HANDYGAMES



Noha a cím alapján az asszociatív hajlamú Kedves Olvasó szeme előtt feltehetőleg Biohazard-ikonok kezdtek lebegni, nincs rá oka – a címvalasztás abból fakadhat, hogy a HandyGames logikai játéka erősen fertőzőszeszélyes (értsd: addiktív) darab. A pofonegyszerű alapkoncept, az egy szálvető sarkára is felrakható: egy növényvel kell befogni a pályát, úgy, hogy minden mezőt érintsünk. A nehézséget az jelenti, hogy egy mezőre csak egyszer léphetünk, ■ előrehaladás pedig a pályán elhelyezett blokkok nehezíti. Az egy képernyőnyi feladványok igazi logikai nyencfalatkák, az intellektus is igénybe vevő anyagok kedvelőinek pedig igazi svédasztalos vacsora. A jóllakást a Gold Edition kiadásához mellékelte több mint 30 pályas biztosítást, birtokló pedig nyugodtan effelejetheti az „úres negyedóra” fogalmát. ■

7.0

TYLER

Avatar

KIADÓ GAMELOFT



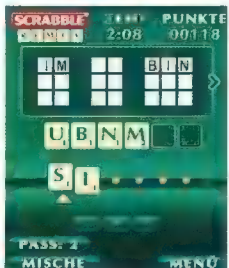
Lelkierő és pofa. Az utóbbi ■ megrendelő fél részéről elengedhetetlen (■ készítéseket el a jelenlegi mozi technológia élővasának mobiljátékos adaptációját!), előbbi pedig a kivitelezőnek fontos, hogy ne az „édesanya” becsületsértő kontextusban történő repetitív felemlegetés legyen a reflexszerű (de tisztességes) válasz. A B-terv ■ istenkísértés, de itt csak ■ technológioso lehet imádkozni. Talán ennek köszönhető, hogy a C-kategóriás akció/plaformjáték gondosan pixelezett grafijából szivárog némi pixellonszág, talán ezért nem fordítottak nagyobb figyelmet ■ zenére, amit még ■ Jazz Jackrabbit első részében sem tűrtünk volna el, és talán ezért idez egy elektrosokkal kinzott amőbát a mozgásanimáció, „édesanya” ■ gondolta a vezető fejlesztő, immár sokadszorra, miközben belezokogott a klaviatúrába. ■

3.0

TYLER

Scrabble Remix

KIADÓ REALNETWORKS



A betűkirakós társasjátékok rajongói számára csak olyan szempontból lehet pofára esés ■ Scrabble Remix, hogy interperszonális kapcsolatok ápolására abszolút alkalmatlan – a közösségi előny helyett a felhasználói élmény fokozása a cél. Egyjátékos mód, kis adagokban kínál feladványok. A hafféle, a ráfordított időnk mennyiségét is figyelembe vevő játékmód ellenére ■ „mag” változatlan – viharvert anagrammákból kell értelmes szavakat összeállítanunk. (Az ezredanos nyelvészprofesszorok helyzeti előnyüket kihasználva kerülhetnek a hyscore lista élére.) Mobiltelefonon futtatható, zsebben cipelhető agykeréng-sírgilg, angolnyelv-tanulást serkentő mellékhatással, funkcionális, de kellemes kórítéssel, furkósbót-egyszerűségű kezeléssel – tipikusan azok élvezhetik leginkább, akik amúgy gyűlölik a videójátékokat. ■

6.0

TYLER

Crazy Taxi

KIADÓ SEGA MOBILE



A Sega játéktérmi alaplapjainak forrasztásait is megolvasztó Crazy Taxi telefonra portoln! A Jelek szerint sikerült átélteni az ostobaság és a bátoraság közti vékony határvonalat... Pedig az útszélent ott hevert a kitesapost belét GBA-átírat is, de a fejlesztők nem hallották meg az elhaló hangon nyöszörgött „én megmondtam”-ját. Pedig tényleg megmondta, csak senki nem figyelt rá, ugyanis éppen a „mindenki itt van, aki szánit” üvöltött a hangfalakból. És tényleg. A 3D-s grafikus motor kellemes látványt nyújt, az elcsupán ■ amíg Stunstunt idező görény textúrák, a kétméteres látótávolság és a 14 frame-es sebesség az, ami miatt a PC-s virulirók is spyware-nek nézhetik. A másodperc pontos időzítéseket ennek következtében nyugodtan effelejethetjük. Tehát: arcade port, precízió nélkül? Érted már, miért zokogok? ■

2.0

TYLER



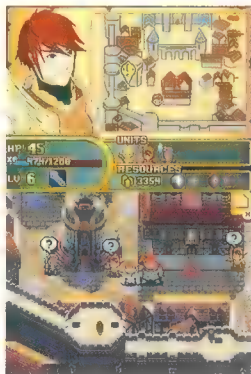
Might & Magic: Clash of Heroes

ALAPOZÓ A Capybara Games lélegzetelállító természetességgel keresztezte a logikai és stratégiai játékokat. A vadházságból pedig csodagyerekek születtek – és nem melléleg az egyik legjobb DS-játék!



kiadó **ubisoft**
fejlesztő **capybara**
platform **ds**
megjelenés **január 22.**
multiplayer **2**

Hogy a puzzle és a stratégia elegyítése nem halva született ötlet, azt a Puzzle Quest már bebizonyította. A Clash of Heroes tovább erősíti a tézist: a Columns Crown és a Planet Puzzle League szinkombinációs rendszerére és a körökre osztott stratégiai játékok legeszebb hagyományaira épít. Mindez pedig a többszörös díjnyertes Citter Crunch alkotóinak legjobb darabja – lássuk a gyors áttekintést a pezsőbontás előtt.



A cselekmény két, 8x6 négyzetre felosztott mezőn zajlik – alsó képernyőn a saját, a felsőn az ellenséges csapatok foglalnak helyet. A cél többnyire nem a utolsó hírdendő elpusztítása, hanem a mögöttük lévő fal HP-jének földbe döngölése. A tömegesen rajzó egységek három színben érkeznek: ezek vízszintes irányú szinkombinációja egy falat hoz létre,

■ A csatákat "storirészek" kötik össze, megfelelően maffia karakterekkel

függetlenül elrendezésük pedig háromfős támadóalakzatot alkot. Körönként három mozgáspontot kapunk, amelyeket a sor végén álló egységek áthelyezésére használhatunk fel. Elmozdítani csak a sereghajtókat tudjuk, de bármelyiküket kipótolhatjuk a csataterőről – ilyenkor az egész sor egy egységnyi mozdul előre. Ha türelemmel hozunk létre egy új kombinációt, az plusz mozgáspontot eredményez. Há két, azonos színű támadóalakzatot hozunk

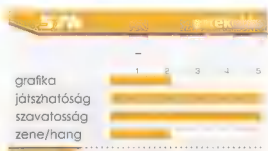
A logikai játékok és a körökre osztott stratégiai fantasztikus keveréke: ismét egy DS-klasszikus!

létre, az egy láncot alkot, ami a speciális támadásunkat is tölti, akárcsak a ellenfél hátsózágra bevitt sebzések. A támadóalakzat a színétől és erősségétől függően néhány körön belül lecsap – a hátralevő időt mindkét oldalon nyomon követhetjük, így meglehetjük a megfelelő ellenlépéseket.

A stratégiai elemek a speciális egységek előterbe kerülésével válnak hangsúlyosabbá; a bakákkal játszva szintezte logika is elegendő a győzelemhez. A különleges karakterek önmagukban azonban nem indíthatók csatába, akiválásukhoz annyi azonos színű harcost kell mögéjük pakolni, ahány mezőt adott egység elfoglal a pályáról. Az ő exponálási idejük jóval hosszabb, de komolyabb támadásokat is tudnak felmutatni – előfordulhat, hogy egyetlen csapással győzelmet arathatnak. Alapszabály: méret és a támadóerő a felkészülési idővel fordítottan arányos, a hosszas szöszmötölésnek pedig halálos, gyümölcsöző jutalma lesz. A számtalan egység jelenlétéből fakadó kombinációs lehetőségeknek és a bónuszként feltűnő különleges képességeknek köszönhetően

a szavatosság végtelennek mondható. Az egyes frakciók kiismerése heteket vehet igénybe, ami a végzetes vonzerővel párosulva komolyan veszélyezteteti a produktív munkára fordítható időt. A Quick Battle játék-mód még akkor is órákra magával ragadhat, ha csak egy gyors futamot tervezünk, a kampány pedig ennek kíván keretet adni; utóbbit mindenképpen érdemes végigjátszani a megnyitható egységeket.

Egyedül az audiovizuális körítésbe lehet belekötönni; ezt a látványt még SNES-en is csak széles szalencukorral nyitni volna le, a zene jellegtelensége pedig főleg akkor érthetetlen, ha tudjuk, hogy a Capybara iGF-díjat kapott a Citter Crunch hangbanga-ért. De tíz év múlva a mai játékok zenéjét is kiröhögjük majd, és játszani sem fogunk velük, ez pedig a Clash of Heroes-ról nem mondható el...



A Clash of Heroes a modern ember sakkja; tizenöt perben is pont olyan szórakoztató, mint egy egész életen át játszva.

9.0



STAR WARS BATTLEFRONT® ELITE SQUADRON™

ALAPOZÓ Klasszikus Battlefront: a Star Wars univerzum ismert harcosai csapnak össze a galaxis minden szegletében, gyalogosan és járműveken.

kiadó **lucasarts**
fejlesztő **rebellion**
platform **psp**
megjelenés **dec. 2.**
multiplayer **2-16**

A Battlefront-széria még az előző generáció nagygépén ütötte fel a fejét, mint az igen sikeres online multiplayer móka, a Battlefield Csillagok Háborúja-környezetbe történt átköltöztetése. Aztán 2007-ben gondolt egyet a LucasArts, és az egész témát áttette PSP-re: Renegade Squadron immár egy komoly egyjátékos módot módott felvonultató, külső nézetes, viszonylag könnyed lövöldözős játék lett, mellyel akár online is gigantikus csatákat vívhattunk: már

ha találtunk hozzá tizenöt ellenfelet. A tavalyi év legvégén gyakorlatilag ennek a játéknak a folytatását, vagy inkább újabb felvonását dobta össze a Rebellion csapata. Két év eltelt,

Gyakorlatilag ugyanazt tudja, mint az előző rész, csak a sztori lett érdekesebb – ez kevés a nagysághoz

de az igazat megvallva nem túl sok dolog változott: a Elite Squadronnak majd pontosan ugyanazok a legjobb pontjai és ordító hibái, mint a Renegade-nek.

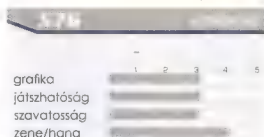
A szép lassan kikerekedő történet a új trilogia közepére röpit minket vissza minket, a Klón Hadsereg létrejöttének és nagy bevételeinek idősza ez. Mi magunk az egysze-rűen X2-esnek hívott klónkatonát fogjuk képviselni, aki a Erő jó oldalán veszi fel a harcot a Jedik mellett, a Köztársasáért. A sztori mintegy kiegészítése az Episode 2-nak, rengeteg apró új dolgot megtudhatunk, és összességében megfelelően szövevényesre, kidolgozotttá sikerült. Hasonlóképpen: a rövid átvezetők, főleg a masszív űrjelenetek káprázatosn jól mutatnak PSP-nk képernyőjén, valódi Star Wars-hangulatot árasztanak.

A gondok az irányításnál kezdődnek. Az analóg pálcákkel egyszere irányítjuk a kame-rát és a mozgást is. L2-vel fogunk rá a célra, de általában nem teljesen, ezután még apró finom célzás is szükségeltetik. Minde a való-ságban úgy néz ki, hogy bösen nyomogat-juk az L2-t, miközben folyamatosan tüzelünk és oldalazunk, és reménykedünk benne,

hogy a droidok lézernyalábjai elkerülnek minket. Életerőnk dobogóknál tölthetjük vissza, de ezek elhelyezése is elég idétlen: sokszor rengeteget kell visszafelé kutya-gol-nunk értük. Helyenként megváltoztathatjuk akár teljes fegyverzetünket, arzenálunkat is, erre gyakran rá is kényszerít a program, a különböző eszközök felvonultatása pedig elég jó változatosságot biztosít.

Csakúgy, mint a számtalan kisebb-na-gyobb jármű, sőt nagyobb lézerűteg, lőtorony feletti kontroll is. Ha ez nem elég, a repülőkre pattanva igazi űrcsatákban is részt vehetünk. Ezek ugyanazt a „ráfó-gós” szisztemát követik, mint földi társuk, de sokkal könnyebbek, majd mindenkit kiölhetünk biztonságos távolságból. A játék viszonylag hosszú kampánya után

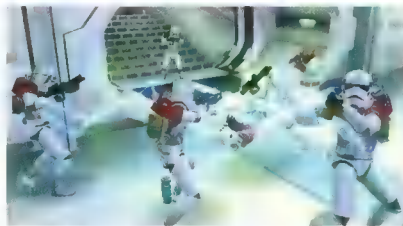
gigantikus, 16 főt megmozgató online csatározásokba is belevethetjük magunkat – már ha találunk rá jelentkezőket, igaz, ezek hiányában botokkal is helyettesí-thetünk játékosokat. A többféle játékmód és rengeteg helyszín (Bespin, Coruscant, Endor, Dantooine, Halácsillag) minden-esetre elég sokszínű hangulatot nyújt. A grafika nem egy kiemelkedően nagy szám, de ha hozzászokunk az esetlen irányítás-hoz, ismét egy korrekt Star Wars-élménnyel gazdagodhatunk. ■



Nem rossz, nem rossz, de az előző rész óta igazán fejlődhetett volna ennél többet is. Új pályákban és pár új eszközzel, járművön túl gyakorlatilag semmit nem tud felmutatni – ha lesz folytatás, abba sokkal több tartalom kell!

greg

7.0



■ Ott van Ackbar-admirális: mindenki tüzeljen, mielőtt valami galád csapdába csal minket!





LittleBigPlanet™

LEFUTÓ Az előző számunkban ikon-rangra emelt Sackboy ezúttal kisebb fába vágja a fejszéjét: PS3 helyett PSP-n kell helytállnia, némiképp szűkösebb lehetőségek között.



A 2008-as év legegységibb játéka, az utóbbi évek legzenélisebb főszereplője! Ilyen és ehhez hasonló leírásokkal illette a szakma a Media Molecule első alkotását, a LittleBigPlanetet. A nagyszerű platformjáték azóta is töretlen népszerűségnek örvend, a rajongók által generált pályák milliószámra tölthetők le az online adatbázisból, de a mobilizált zsákvászon uraságra ezidáig várni kellett!

UGYANAZ, CSAK KICSIBEN

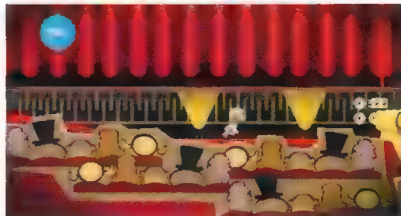
És igen! A LittleBigPlanet kistestvére szinte megszólalásig hasonlít a nagytőrsőre. A hardverek technikai képességei közti különbség értelemszerűen látható valamilyen szinten, de a végeredményt tekintve ugyanolyan elégedettek lehetünk, mint mondjuk a God of War PSP-s változata után. Nincs mese, küllemét és mozdulatait illetően Sackboy PSP-n is gőzerővel hódít. És bár eszükőrtára nem teljes, arra azonban éppen elég, hogy a tavalyi év legjobb PSP-s platformjátékaként ismét elkényeztesse rajongóit.

Annak ellenére is, hogy csak az alapokat nézve, a LittleBigPlanet egy egyszerű platformjáték. Nevezhetjük 2.5 dimenziósak is, mivel csak jobbra és balra lehet rohangálni, a pályának azonban mélysége, több rétege is van. Ez azt jelenti, hogy sok tereptárgy előtt vagy mögött egyszerűen el is szaladhatunk – bár természetesen a leg többször nem ilyen egyszerű a dolgunk. Az egyszerű futkározás mellett mosolygós hősünk ugrál és megkapaszkodik – aztán lengedezhet, ront és bont (szigorúan ■

kiadó **sony**
fejlesztő **sony**
platform **psp**
megjelenés **nov. 20.**
multiplayer **nincs**



■ **Történet és a pályák legnagyobb része megváltozott; az új kaland pedig valamivel rövidebb, mint az eredeti**



fizika szabályai szerint!), valamint telimataricázza a pályát. Ennyi, nem több. Vagy mégis? A LBP ugyanis hatalmas rajongói bázissal bír, akik a pofonegyszerű pályaszerkesztővel jobbnál jobb pályákat készítenek és osztják meg azokat társaikkal, így tulajdonképpen egy végtelen történetbe csöppen az aki a játék mellett teszi le a voksát!

VALAMI AZÉRT HIÁNYZIK

A pályakészítés és -terjesztés tehát itt is jelen van – csak sajnos a játék nem kompatibilis a PS3-as változat adatbázisával, így kizárólag a PSP-vel, PSP-re készített pályák közül lehet mazsolázni. Ennél azonban jóval nagyobb gond, hogy a multiplayer úgy, ahogy van, kimaradt a programból. Ennek kizárólag technikai okai voltak, de ez a végeredmény szempontjából tökmindgye: borzasztóan zavaró a hiánya. A lényeg a legtöbb pályán – és főleg a „nép” által készített pályák legjobbjain – az együttműködés, egymás

móksa segítése volt; na itt ebből teljesen kimaradunk.

És ha már technikai korlátok: bár a játék igen szép, azért rengeteg porckájján látszik, hogy mennyit kellett butítani a PSP-s verzióhoz. Nyilván senki nem várta, hogy majd ugyanúgy néz ki, de a játék vonzereje ezzel azért kicsit leromlott – főleg akkor, ha hozzám hasonlóan te is rengeteg időt töltöttél el a nagygépes verzióval. A zenei anyag most is méretes, de szubjektív megítésem szerint hangyányit gyengébb lett ez is. Nincs persze komoly gond, hatalmas gáz – de ami a nagytestvéren döbbenetes, volt az itt csak egyszerűen jó!

A LBP ettől függetlenül egy kiváló játék ezen a platformon, ezzel a verzióval is, a 2008-as játékfelhozatal egyik legjobb darabja PSP-n. Megvan benne minden, amiről szeretehet, ami miatt nap mint nap elővesszük majd, aminek köszönhetően magunkkal viszzük mindenhol. Égy jó, de az elől ismeretében semmiképpen sem megkerülhetetlen mű, ami a New Super Mario platformsenijének árménykában még apróbbnak tűnik. Sackboy jött, látott és bár a csatát megnyerte a háború egyelőre nem. ■



A nagyszerű alapjáték zseniális portja, éppen ezért furcsa megélni, hogy valami mégis hiányzik belőle. Ettől függetlenül kihagyhatatlan darab!

8.0



ALAPOZÓ Link ezúttal masinisztá-szerepet ölt, és vonatozva járja be Hyrule világát. Igaz, most legalább nem egyedül, hisz az ügyeletes rosszfiú elleni harcban egy hűséges gőlem segíti...

Sose voltam Zelda-őrült, ehhez valahogy későn kapcsolódtam be a sorozatba. Éreztem a sorozat nagyságát, elismertem a benne rejlő munkát, a kimunkált világot, a mesészerű karaktereket, de napokra-hetekre elveszni sosem voltam képes benne. Végig-játszottam az Ocarina of Time-ot, beleköstöttem és elismertem a Wind Wakert és ha csak pár órát is, de élvezettel töltöttem a Twilight Princess társaságában – azonban sosem tudtam úgy igazán rájuk kattanni. Az igazí áttörést ebben érdekes módon a DS-változat okozta. A Phantom of Hourglass ugyanis teljesen elvarázsolta: Hetekig játszottam vele, élveztem minden pillanatát, üdítőleg hatott ■ DS összes képességének kihasználása, fűjtam és üvöltöttem a mikrofonba, sokszor teljesen idiótának tűnve mások előtt. Nem érdekelt ki mit gondolt élveztem, aztán csak vártam... egészen mostanig! A kaland végre folytatódik!

RÉGI ÚJ VILÁG

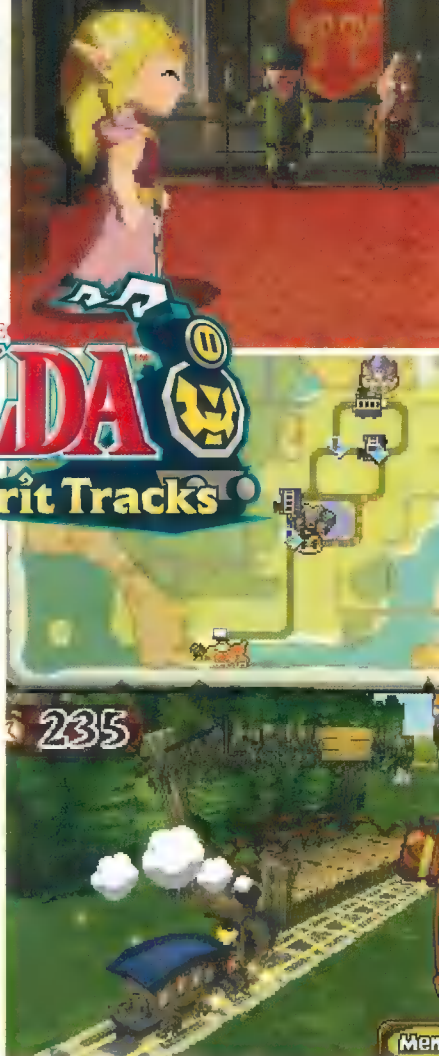
A Zelda-sorozat nagyon régóta nem volt képes megújulni, s tette mindezt úgy, hogy ennek ellenére senkinek egy rossz szava sem volt se az asztali se a kézikonzolos verziókra. Nincs olyan ismerősöm, aki minimun ne próbálta volna ki az összes részt, és ha valami elvadult című játék lenne, amiben Link kard helyett egy búrruhába öltöztetett macska segítségével dugott gulyai kolbászsall hadakozna, akkor még Tyler is játszott volna vele, és vígan hajította volna rá a 10

pontot. Mivel Miyamoto és Aonuma ennél emberibb módon állnak a játékefejlesztéshez, ezért egyik kedvenc cikkirónk lemaradt a Spirit Tracksról (nem úgy, mint barátinje, aki viszont Zelda-függő). A játék amúgy első ránézésre egy az egyben ugyanaz mint ■ Phantom of Hourglass, másodikra azonban rájövünk, hogy bár a játékelemek ugyanazok, az apróbb finomításoknak és ötleteknek köszönhetően képesek vagyunk újra ■ családós legkisebb tünete nélkül átélni a zöldsipkás kis fickó újabb kalandját!

A történet szokás szerint inkább bájós mintsem fordulatok, vagy kimunkált, vagy igazán lehangoló, de valahogy ■ ■ ■ zavarja ■ játékos, aki elemzés helyett elveszik az univerzumban. Abban, amiben ■ lehetőségeink száma évről évre nőnek, ahol a játékmenet egyre polírozottabb, és ahol a főhős sajnos még mindig nem beszél. Ettől az apró, de bosszantó hiányosságtól eltekintve azonban bátran kijelenthetjük, hogy a Spirit Tracks minden tekintetben felülmúlta elődjét!

VONATRA SZÁLLNI JÓ

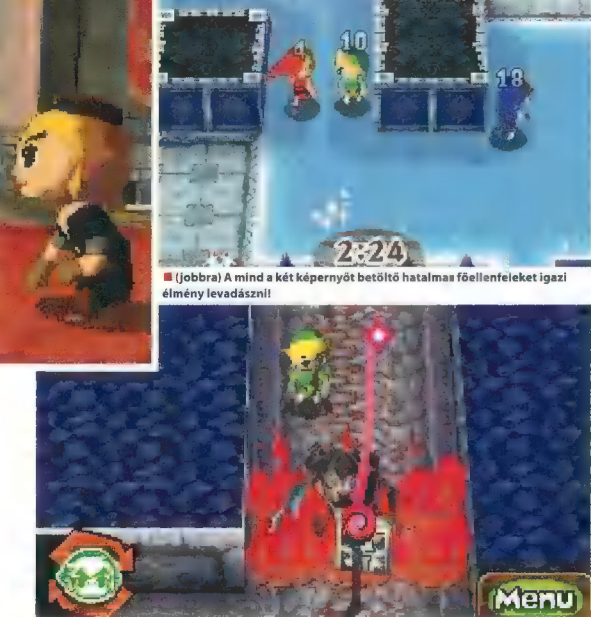
Willsonnal sokat vitáztunk, hogy vonatozni vagy hajózni jobb, hogy az elődhoz képest előre- vagy visszalépés-e a Spirit Tracks közlekedési eszköze. Egy biztos: a körtött pályának köszönhetően



kiadó **nintendo**
fejlesztő **ead**
platform **ds**
megjelenés **dec. 11.**
multiplayer **2-4**

■ vonatozgatás sokkal előbb válik monotonná, mint a szabadabb hajózás. Valószínűleg gondoltak erre ■ fejlesztők is, ezért az elődben rejlő lehetőségeket – amik akkor kizárólag a hajó fejlesztésében merültek ki – jócskán kibővítették. A szerelvény és a fegyverek fejlesztgetése mellett ugyanis melléküldetéseket is végrehajthatunk. Ilyen a személyek fuvarozása egyik városból a másikkba, ahol folyamatosan figyelniünk kell utasunk kedélyállapotára: ha kell, gyorsítunk, ha kell, lassítunk, ha kell, megfújjuk a mozdony kürtjét, sőt néha arra is sor kerül majd, hogy a kocsiba betörő haramiáktól

Link ezúttal vonatozgatva menti meg Zeldát a nagy vezérből – sztrájk nélkül minden lehetséges!



■ (Jobbra) A mind a két képernyőt betöltő hatalmas főellenfeleket igazi élmény levadászni!



megmentjük ■ életét. E mellett vadászhatunk árthatlan és igen aranyos nyuszikra is (nem, nem ittam, a Nintendo bevadolt). Mindezek miatt azt kell mondanom, hogy a vonatozgatás egy fokkal jobb, mint anno hajóztatni, nem beszélve arról, hogy a zakatolás közben hallható zene eszméletlenül jó így, ha másért nem már ezért megérte beállni masinisztnának.

A vonatozás mellett teljesen új kellék a pánsíp, ami egyféle varázstárgyként funkcionál. Ha a totemeknél, vagy a

■ A gölem irányítása rém egyszerű: csak meg kell rajzolni az útját

szellemtoronyban megszerezünk a kottákat, akkor azokat bárhol felhasználhatjuk. Tárgyakat találhatunk meg, fényt csíholhatunk és hasonló trükkös módokon használhatjuk fel. Az ötlet és a kivitelezés egyszerű (Wilson utálta, no de mit várhatna az ember attól, akinek zenei ízlés csúcsát a tábornok-zenék képezik, ergo hallása nincs sok...), de a használata limitált mivel nem nekünk kell rájárnunk arra, hogy mit és hol fűjünk, hanem egyértelmű jeleket kapunk. Sebaj, ettől függetlenül szuper dolog csakúgy, mint a gölem irányítása! Az igazi – bár egyéni játékos – kooperatív élmény nagyon sokat dob a játékon. A dolog lényege, hogy ■ adott labirintusban meg kell szerezni a lélekmagvakat, majd egy böhöm nagy páncélos alakot kell hátulról megcsapni – ettől a pillanattól kezdve irányíthatjuk azt. Rengeteg logikai és ügyességi feladatot kell megoldanunk a segítségével: használhatjuk pajzsaként, elterelhetjük vele az ellenfél figyelmét, külön utakon járva két egymástól távol eső kapcsolót is képesek leszünk együtt megnyomni, de ha kell, pajzsára pattanva átgyalogolhatunk vele olyan területeken ahol Link mondjuk porrá égne. A dolog pazarul működik, a lehetőségek száma hatalmas és bőségesen ki is vannak aknázva. Egyetlen szívfájdalmam az, hogy viszonylag ritkán nyílik lehetőség a behemótok használatára.

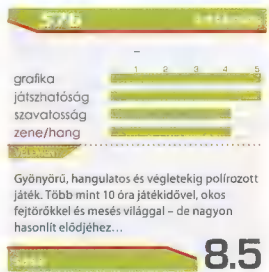
Mindezek mellett megmaradtak a már jól bevált játékelemek, használhatjuk a kardot éppen úgy, mint azelőtt, eldobhatjuk a bumerágot, forgószéket keltethetünk és így tovább – minden Zelda-kellék a helyén van rúpiástul, szivardarabkástul. Mindezeket persze csak és kizárólag ■ stylus és a mikrofon használatával irányíthatjuk, könnyedén, szórakoztatón. Az ilyen játékoknál érzi az

ember igazán, hogy a DS mire képes, hogy miért lett ekkora siker.

NAGY KALAND A KIS KÉPERNYŐN

Ezt a multiplayer-mód kihasználása is jelzi: a sima tárgycsere mellett gyakorlatilag egy külön játékmód is elérhető, amelyben négy, eltérő színű hacukát viselő Link eshet egymásnak. Oké, ■ harc a drágakövekért megy, de úgysí a többieknek fogjuk aljasul lezúzni – már ha találunk ehhez eszközöket, hisz kardozni itt nem lehet. És ami ■ legjobb, ehhez elég egy példány ■ játékból, a többiek wifin letölthetik a szükséges adatokat!

Az új Zelda eszméletlenül aranyos, kimunkált és hangulatos játék lett. Okosan felépített, nem túl nehéz, de azért kihívást és ■ felfedezés örömeit nyújtó játék egyszerű fejtorokkal, firkás főellenfelekkel, döbönöset zenével és a platformhoz képest lenyűgöző grafikával. Vannak persze hibái, felröghatjuk neki, hogy szinte alig változott, hogy ugyanúgy néz ki, hogy ugyanaz ■ játékméchanika, és hogy unjuk már a rúpiák gyűjtögetését, de jelen sorok írja mindezt nem teszi meg. Mert végre itt egy DS-játék, ami nem okoz csalódást, ami nem egy szép, de üres darab. ■



GYORSTESZTEK

Agatha Christie's The ABC Murders

KIADÓ DREAMCATCHER FEJLESZTŐ BLACK LANTERN PLATFORM DS

A Nintendo gépére fejlesztett kalandjátékok legalább olyan ütemben szaporodnak, mintha a korai kilencvenes évek PC-s trendjét élénkítse újra, ám Laura Bow és Tex Murphy helyett tépett frizurás ügyvédek, portalanított portok és a személelőnt maradványok töbzödnak, a mennyiség-minőség meccs állása pedig jelenleg 9:1-re saccolható. A neves krimiórajós magándetektívtől szerepeltető anyag a hasonló című regényre épül, ami korrekt tartalmat biztosít a játéknak, a ráférlet könyös mögöl azonban kitüremkedik a szörös pocak is. A logikai feladványok kellően változatosnak mondhatók (kviz-jellegű feladatválasztás, titkosítás megfejtése, bizonyíték-keresés), és az audiovizuális körítés is legalább annyira barátságos, mint a kezelés, de Poirot felügyelő labdába sem rúghat Layton professzor vagy Phoenix Wright mellett. ■

TYLER

6.0

Flops

KIADÓ/FEJLESZTŐ EA PLATFORM BRIGHTLIGHT

Interaktív mesekönyv-sorozat, gyerekeknek. A háromszavas szummázat akár a „jelentős célcsoportra méretezett parasztkavítás” szinonimája is lehetne – de nem az. Mert tényleg interaktív: a lapozgatáson túl lejátéshatjuk a történetben feltűnő hangeffekteket, kivázeit tölthetünk ki, és információkat kérhetünk le a szereplőkről. Mesekönyvek, igen: a sorozatban megvásárolható Eoin Colfer Artemis Fowl-já és Roger Green Percy Jacksonje, de feltűnik a Too Ghoul for School, a Faraway Tree Stories és a Cathy Cassidy is. Gyerekeknek szól – mert bár a néhol túlzásba vitt interaktivitás helyenként gyepelőre fogja a fantáziát, a bájos bűnösök, a haverok a crush on the most annoying boy in the school, Willow „Are you feeling OK?” i ask „Weird... You look kind of... weird.” „I'm kind of weird.” she admits: „Every time I look at you, my tummy feels like it's full of butterflies.” 12/637 ■

TYLER

8.0

Dragon Ball Z Attack of the Saiyans

KIADÓ NAMCO BANDAI FEJLESZTŐ MONOLITH PLATFORM ■■

Nem a első eset, hogy szerepjáték-formában látjuk a képernyőről integroz Dragonball-hő-sőket, de az Attack of the Saiyans érthetővé teszi, hogy mi lehet ennek az oka. Az anime történet népszerűsége a változatlanúság cementsége a betonkeverőben, de a játéka jellemző vonások pont az érdeklődés hiánya miatt kerültek a kihalás szélére. Az aprócska labirintusok végigbóklásához szükséges időt horribilis mennyiségű random harcral nyújtják el. A hardcore RPG-rajogók a harcrendszereben csupán annak kellemes és áttekinthető mivoltát, valamint a kombinációs lehetőségekben rejlő változatosságát díjazhatják, azt már kevésbé, hogy a szereplők testreszabási lehetőségei igencsak soványra sikerültek, akárcsak a tizenkét-tizenöt órási játékidő. A kiadó a ütemterv teljesítése, a játékos pedig az újabb átlagos program mellé húzhatja be a strigulát. ■

TYLER

5.5



KIADÓ BANTAM FEJLESZTŐ BLUE BUBBLE MEGJELENÉS ■■■■ PLATFORM ■■■■ MULTIPLAYER ■

Kaland, játék, kockázat – emléks a gyerekkorból. Abból a időből, mikor az asztal körül játszott szerepjátékok listája még kimerült az AD&D-ben, mikor számítógépen a műfaj éppen hogy születőben volt. És mikor a szerepjáték a tiltott felnőtt-filmek világán kívül a KJK könyvekben jelentette. A téma nagyon hálás, a tomboló retroláz hevében pedig határozottan okos ötlet megpróbálni átcibálni egy teljesen más környezetbe. Feltéve, ha jól sikerül.

A Fighting Fantasy csupán a nevében kötődik ahhoz, amit fel kíván dolgozni: nincs benne sem a sorozatra jellemző szertéagazó történet, sem meglepő helyzetek, sem kielemezett küzdelem. Van helyette középszerű, erősebb pillanataiban még egészen hangulatos szerepjáték. Problémákkal. Sokkal.

Ott van rögtön az irányítás kérdése, a Fighting Fantasyban a barangolás egyáltalán nem problémás, hiszen a d-paddal való mozgás már több ízben is bebizonyította, hogy jó kiegészítője az érintőképernyős kameraállításnak, de mikor a harcra kerül a sor, minden összeomlik, vagy épp lefagy, általában többször is. Egy olyan játék esetében pedig, ahol 98 százalékkal ellenfelekkel kell ölni, nos, ez eléggé problémás... Első sorban a mágia használatakor és a fegyverváltáskor, az alsó kijelzőre pakolt ikonokra letékinteni ugyan még nem lenne akkora probléma, de mivel a összecsapások valós időben zajlanak, az érzékelés pontossága pedig a legnagyobb jóindulattal is felemás,



sok esély a túlélésre ilyen esetben nincs, szinte sosem sikerül pontosan arra a fegyverre vagy varázslatra ugrani, amire épp szükség lenne, ez pedig sok bosszúságot és még több frusztrációt okoz.

Főleg, mert nincs miért igazán szenvedni. A közel tíz órási történet nem csak, hogy sablonos és unalmas, de semmiféle választási vagy döntési lehetőséget nem kínál – nincsenek elágazások, alternatív útvonalak vagy helyszínek, sőt. Nincsenek érdekes, vagy legalább nem halálosan unalmas NPC-k sem. Ez pedig nem éppen jó alapot egy hitelesnek beállított fantasy elkészítéséhez. Főleg, ha maga a világ is logikailanul felépített, a töménytelen mennyiségű barangolás alatti tájékozódás pocskék, egy bizonyos termet megtalálni, főleg név alapján már-már lehetetlen feladat. Ráadásul a harcok nehézsége is teljesen kiszámíthatatlan, a minden egyes újratöltésnél randomgenerátorral elszórt ellenfelek vagy teljesen szétszórtá várják a halált, vagy egyetlen nagy csoportba verődve érkeznek, még a túlélés esélyét is elvéve.

A Fighting Fantasy problémás, nyögvenyelős és rossz próbálkozás. Olyan, amely nem méltó arra, amit fel kíván dolgozni. Ezen szűpíteni nem lehet: lapozz hát az utolsó oldalra, mert ez nem az a könyv, amire vágytál.

A Fighting Fantasy unalmas, középszerű és problémáktól hemzsgöz szerepjáték, ami csak névlegesen kötődik a legendás Kaland, játék, kockázat könyvekhez.



Vándorlás a fantázia világában, lapozgatás és eltérő útvonalak nélkül. Játék kevés kalanddal, de annál több kockázattal.

5.0

Star Wars Battlefront: Elite Squadron

KIADÓ LUCASARTS FEJLESZŐ N-SPACE PLATFORM DS MULTIPLAYER NINCS MEGJELENÉS NOVEMBER



Testvérek egymás ellen – ilyen a Star Wars univerzumban még nem volt (annál inkább fiú apu ellen, illetve fivér-nővér smárolás). Pláne nem egy multiplayer központi Battlefront játékban. Pedig az Elite Squadron DS-en pontosan ezt nyújtja. A második és a harmadik Star Wars filmek közé ékelte, a klónháború idején játszódó Elite Squadronban két klónkatonát próbál talpon maradni a galaxisban – kár, hogy senki sem szolt nekik korábban arról, hogy ereikben Jedi vér folyik és pár óra alatt eljuthatnak odáig is, hogy fénykardot forgassanak.

Az Elite Squadronban márpedig ez megtörténik, a hat-nyolc órás történet ugyan statikus képekkel és még annál is unalmasabb, monoton szöveges részekkel bontakozik ki, de a kézikonzolos Star Wars-játékokban hozott átlagszínvonalhoz bőven felér. A játék maga már nem, a DS port nem több felülírozás, helyenként kifejezetten hangulatos,

de amúgy rövid időn belül unalmassá váló akciójátéknál, ahol az ellenfelek életerejének gyors nullára csökkentésén túl összetettebb feladat nem akad.

Leszámítva a járművezetést, az Elite Squadronban viszonylag sokszor lehet látványos jeleneteket megtekinteni egy-egy pilótafülkéből, ám amennyire izgalmasak lehetnének a helyzetek, olyan rossz a megvalósítás. Ott van például az X-Wing csata, amely grandiózus körítésre ellenére évtizedekkel marad le mindentől a kizárólag a jobb és a bal irányba korlátozott mozgásával, vagy a suhanás száguldás, ahol szó szerint csak akadályokat kell kikerülni, de komolyabban (vagy akár minimálisan) elterelni a kijelölt iránytól egyáltalán nem lehet.

Ezen pedig pláne nem segít az, hogy az Elite Squadron a platform egyik legegyszerűbb és leggyatrabb multiplayer módját tudja csak felmutatni, kidolgozatlan deatmatch-el és gyenge úrcsákkal. A kérdés innentől fogva egyértelmű: miért volt muszáj DS-re is átirni ezt a játékot: PSP-n még elment, de ez így tulajdonképpen egy kikerélt kiadás. ■

értékelés
w

Az Elite Squadron PSP-n sem volt év játék gyanús, de végtelenségig butított formájában DS-en sem találja meg a helyét.

4.0



KÉZIMUNKKA GYORSTESZTEK

A Christmas Carol

DISNEY INTERACTIVE • SUMO DIGITAL • DS



Az új Zemeckis-filmhez hozzászoptott játék pont olyan, amilyenek az efféle hozzászapsók lenni szoktak. Ez mindíg függetlenül az alapanyag minőségétől – egy kétszáz dolláros bourbon elfogyasztásától is ugyanolyan gözölgő kupaot lehet hányni, mint a kannásbortól. A Christmas Carol jóformán egyetlen előnye az, hogy a sztori végigjátszása során megnyíló földbuta minijátékokat (párkérés, kártyajáték, főzőcske, egyujjas zongorázás, éremhajigálás) egy gépen négyen is játszhatják. A fejlesztőkhöz picit korukban a Grinch járható a Tápól helyett, amiért bosszúból más gyerekek karácsonyi rontának el ezzel a digitális kűtmergéssel. A teljes készleten keresztül kéne vonszolni a BSA ütöngerét, amelyeket Jacob Marley láncára kötött felbűzölt rénszarvások vonathatnának... ■

3.0

Touchmaster 3

WARNER INTERACTIVE • MIDWAY • DS



A pedofli-szimulátori idező címvasztás mögött egy újabb minijáték-gyűjtemény lapul, amik a mennyiséget tekintve már Pelikán Józsefnél is nagyobb hatékonysággal lennének képesek szabályozni a Duna vizálását, ugyanakkor a Warner gondozásában megjelenő anyag ezáltal legalább nem mosta össze a fejében a „Grath” és az „akasztófa” szavakat. A közel kéttucatnyi minijáték teljesítménye hullámzó, de szerencsére még így is a jó és a közepes között ingadoznak; hosszasan el lehet veszni a dominók, kártyajátékok, flipperek, Bejeweled-klónok, szín- és szókárók, valamint a labirintuszok útvesztőiben. A szórakoztatási potenciálja elvitatathatlan – kipróbálásra ajánlott mindenkinek, aki még nem unja halálisan az efféle válogatásokat... ■

7.0

MX vs ATV Reflex

THQ • TANTALUS • DS



Az első szemkontaktus után boldog nosztalgiával megszároltam le egy kecskét az ősi PC-s Moto Racer oltárán, a kérészeletül egzaltált gyönyört azonban hamarosan tartós jüvöltés váltotta fel – ez az elbaltázott irányításnak, a Szaturnusz egyik holdját idező fizikai modellezésnek, valamint az idegtépő, dongózúmmögésre emlékeztető motorzajnak volt köszönhető. A THQ ügyesen érzett rá, hogy a platformfelfutatalban elférne egy DS-es motorverseny, csak hát nem egy fekete lyukkal kellett volna betölteni a piaci rést. Más nem lehet pozitívmunként felhozni mellette, mint a pusztá létezését, de az önmagában nem érné. Az apácázardában is van rinocérosz, ha odaviszik, de Hildegard főnövér majd rákérde, hogy ezzel mégis mi is iszent kezdjenek vel, és igazs is lesz. ■

4.0

Imagine Artist

UBISOFT • VIRTUAL TOYS • DS



Yves Guillemot, a Ubisoft előnéke nemrég csalódottságának adott hangot, amiért a Nintendo-platformokra készült játékaik fogadtatása kiábrándítóan bizonyult. Az őszinte részvétem erősen megnehezíti, hogy az Imagine-sorozat tagjairól az emberi faj növényi intelligenciát meghaladó tagjainak inkább a székházostrom jut az eszébe, mintsem a felhőtlen szórakozás. Csalódottság az innsens oldalán: az Imagine Artistot csupán az elkészült rajzok online megosztásának lehetősége, a DS-i kamerájának aktív használata, valamint az előregyártott grafikus tömbök beépítése különbözteti meg az ingyen letölthető alkalmazásoktól. Újra feltalált kerék, csinos csomagolásban – fiatalokruák és/vagy szellemi fogyatékosok sérelmére előkövetett parasztkavítás. Kívitek vagyunk, elnök úr. ■

3.0

A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE FEBRUÁR 11-ÉN JELENIK MEG.





Keresd a végtelen zenét és az internetet az 576KByte Allee üzletében!

csak rólad szól



**Feltöltőkártyás internet
havidíj és hűségidő nélkül,
forgalom arányos díjazással!**

A csomag tartalma:

- HSDPA modem
- VitaMAX instant SIM kártya

A csomag ára:

9 990 Ft

**Több mint félmillió dal korlátlan
letöltése a számítógépedre
vagy a mobilodra egy CD áráért!**

A csomag tartalma:

- Első 60 nap díjmentes használat
- VitaMAX instant SIM kártya

A csomag ára:

3 990 Ft

576 KByte

UNLIMITED MUSIC STORE

Az akció 2009. november 16. és 2009. december 31. között újonnan aktivált VitaMAX Instant Net szolgáltatásra érvényes. A 10.000 Ft-os feltöltési kedvezmény a VitaMAX Instant Net forgalmi díjára és beföldi, normál díjas SMS küldésre használható fel. 2010 januárjában, az aktiválástól számított 31 napon (Kedvezményes időszak) keresztül. A Kedvezményes időszak lejártát követően a feltöltési kedvezmény fel nem használt része elveszik, más szolgáltatásra nem használható fel. A VitaMAX Instant Net csak beföldön a Vodafone Magyarország hálózatán használható Internet elérésre és SMS küldésre, sávos díjazású a díjazás és a "Kárcsonyi 10000 Ft bónusz" Akcióra vonatkozó további feltételek megtekinthetők a www.vodafone.hu/internet/oldalok. Az Instant Net Music első 60 nap díjmentes használatát után a másolásvédelemmel ellátott dalokat csak a havidíj megfizetésével (2000 Ft/hó) lehet lejátszani. További részletek: www.instantmusic.hu

A LEGJOBBAN VÁRT MAGYAR FEJLESZTÉSŰ
STRATÉGLAI JÁTÉK HAMAROSAN A BOLTOKBAN!



KING ARTHUR

Megjelenés: 2010. január végén
 magyar nyelven

576
KIEMELT
AJÁNLAT

